SAVAGE WORLDS

НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА

НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА

Санкт-Петербург
Студия 101
2016

УДК 794.02
ББК 77.056я92
С 88

Перевод: Константин Смыков.
Редактор: Анастасия Гастева.

Пол «Вигги» Уэйд-Вильямс
С 88 Savage Worlds: Научная фантастика / Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2017. — 122 с., илл.

УДК 794.02
ББК 77.056я92

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

©2012, 2017, Studio 101. Authorized translation of the English edition
©2003, Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group).
This translation is published and sold by permission
of Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group),
the owner of all rights to publish and sell the same.

СОДЕРЖАНИЕ

Персонажи 5
Братья по разуму....6
Примеры народов....6
Новые изъяны.... 13
Новые черты 15
Черты предыстории 15
Профессиональные черты.... 15
Атмосфера 16

Правила игрового мира 16
Взлом компьютеров 18
Гравитация 18
Предельная дистанция 19
Трофеи и торговля.... 20

Роботы 21
Создание собственных роботов 22
Модули роботов.... 23
Стандартные роботы.... 24

Киберустройства 26
Киберустройства 28

Снаряжение 30
Личное снаряжение 31
Броня.... 36
Холодное оружие.... 38
Ручное стрелковое оружие.... 39
Бортовое вооружение 42

Силовые доспехи 47
Модули силовых доспехов.... 48
Создание собственных силовых доспехов.... 48
Стандартные силовые доспехи 50

Шагающие танки 51
Сражения с участием шагающих танков 51
Создание шагающих танков.... 53
Модули шагающих танков 54
Стандартные шагающие танки.... 55

Транспортные средства 57
Содержание транспортного средства 57
Сражения с участием ТС.... 58
Создание ТС 58
Корпуса транспортных средств.... 59
Типы шасси.... 59
Крупные морские суда 60
Модули транспортных средств.... 60
Стандартные транспортные средства 63
Гражданские ТС.... 63
Военные ТС 64
Содержание космического корабля 66

Космические корабли 66
Космические сражения.... 68
Создание космических кораблей 72
Модули космических кораблей.... 73
Надстройки.... 75
Стандартные корабли 76

Конструктор миров 80

Путешественники и инопланетяне 84
Контрабандист 85
Корпоративный служащий.... 85
Космический торговец 85
Наёмные убийцы 85
Обыватель.... 86

Охотник за головами ... 86
Первооткрыватель ... 87
Пираты ... 87
Пси-рыцарь ... 88
Псионик ... 88
Солдаты/космические десантники ... 88
Служитель закона ... 89
Старатель ... 89
Учёный ... 89
Хакер ... 89
Шпион ... 89
Экипаж космического корабля ... 89
Империи ... 91
Объединённая конфедерация ... 91
РигеллийскийРаботорговый флот ... 91
Тазанийская империя ... 92

Космический зверинец 94

Бревнец ... 94
Бульдозавр ... 94
Вонзаяц ... 96
Гарпунщик ... 96
Гигантский краб ... 97
Гигантский угорь ... 97
Гигантское насекомое ... 97
Глубинный ныряльщик ... 98
Глюк ... 98
Головорез ... 99
Гремлин ... 99
Дракон ... 100
Дикий ии ... 100
Душитель ... 100
Жалящий ящер ... 101
Железный коготь ... 101
Жук-рыболов ... 102
Заврок ... 102
Зомби-космонавт ... 102
Кабан-землекоп ... 102
Кабельная крыса ... 103
Камнеед ... 103
Киберпёс ... 104
Кислотная кувшинка ... 104
Контролёр ... 104
Космический кракен ... 105
Копейное дерево ... 106
Костяной паук ... 106
Курильщик ... 106
Летучий паук ... 107
Мегапотам ... 108
Обезьяны ... 108
Ортокон ... 109
Охотники ... 109
Пожиратель энергии ... 110
Поработитель ... 110
Порождение бессознательного ... 112
Пружинохвост ... 112
Пси-подавитель ... 113
Пси-усилитель ... 113
Птица-маятник ... 114
Пятирот ... 114
Слизевая лягушка ... 115
Сколопендроморф ... 115
Скороход ... 115
Смертоносный змей ... 116
Тектонический зверь ... 116
Топтун ... 116
Цепеш ... 117
Шинкователь ... 117
Шрапнельный кактус ... 117
Черви-прожоры ... 118
Четвероног ... 118
Электрический жук ... 119
Электрический скат ... 119
Эмоджо ... 119
Энергетические элементали ... 120

ПЕРСОНАЖИ

Герои, авантюристы и негодяи со всей галактики отправляются навстречу приключениям! Они исследуют далёкие миры, возят контрабанду через вражеские кордоны и сражаются с вездесущими пиратами, поджидающими свою добычу в глухих закоулках у межзвёздных торговых путей.

Книга «Savage Worlds: Научная фантастика» содержит всё необходимое для создания игр об ужасах, приключениях и интригах далёкого космоса, включая инопланетных существ, космические корабли, роботов, фантастические устройства и многое, многое другое.

«Средний» уровень технологий, представленных в этой книге, в том или ином виде можно встретить в большинстве популярных научно-фантастических произведений. Эти технологии достаточно понятны для игроков и ведущих, и при этом достаточно круты для того, чтобы соответствовать духу жанра.

Здесь вы также найдёте удобный конструктор масштабных и сложных технологических устройств вроде космических кораблей и других транспортных средств. Многое в этой книге уже есть в готовом виде, но любой ведущий может изменить имеющиеся модели под собственные нужды, добавив и/или изменив пару модулей из соответствующих таблиц.

БРАТЬЯ ПО РАЗУМУ

Путешествие в будущее мы начнём с изучения огромного количества обитающих там разумных существ. С точки зрения ксенобиологии они разделены на биологические виды, но в силу их культурно-исторического единства мы будем называть эти виды народами. Вы, как ведущий, можете называть их так, как вам захочется.

«Дневник авантюриста» уже содержит полноценный инструмент, при помощи которого можно создать множество самых разнообразных существ, охватывающий всё разнообразие жизни, которая могла возникнуть в любом из уголков бесконечной вселенной. Кроме того, далее мы описали несколько народов, наиболее характерных для жанра научной фантастики в целом.

Если вам захочется создать новый народ, просто выберите что вам нужно из списка особенностей в «Дневнике авантюриста». Все новые народы начинают с двумя «бесплатными» пунктами положительных особенностей народа (вроде бесплатной черты, которую получают на старте все люди).

Если вы захотите создать народ, который обладает большим запасом пунктов положительных особенностей, придётся компенсировать разницу за счёт пунктов отрицательных. Например, дополнительную положительную особенность на +2 можно компенсировать как одной отрицательной особенностью на −2, так и двумя по −1.

Если вы хотите создать новую особенность народа, просто назначьте её стоимость, опираясь на имеющиеся примеры.

ПРИМЕРЫ НАРОДОВ

Ниже приведены примеры народов, которыми ты можешь заселить миры своей научно-фантастической кампании. Эти народы готовы к использованию, но если хочешь, можешь дорабатывать и изменять их по своему усмотрению. Так, скажем, если ты пожелаешь сделать орексов высокоразвитыми технократами, позволишь инсектоидам нормально говорить или решишь, что все флориане должны быть привычны к высокой гравитации, никто тебе этого не запретит.

Просто помни о необходимости соблюдать итоговый баланс в +2 пункта особенностей народа (это касается только народов, к которым могут принадлежать персонажи игроков).

Авионы

Авионы — крылатые гуманоиды. Из-за полых костей они отличаются достаточно хрупким телосложением.

- **Ловкость (+2):** авионы изящны и проворны. Их начальное значение *ловкости* — d6.
- **Полёт (+2):** авионы могут летать со скоростью, равной *шагу*, и манёвренностью 0.
- **Хрупкий (−1):** из-за полых костей своего скелета авионы получают штраф −1 к *стойкости*.
- **Мелкий изъян (привычная гравитация: низкая) (−1):** гравитация на родной планете авионов значительно ниже земной.

Суперсилы

Чтобы обрисовать наиболее экзотические народы (например, гигантских разумных амёб, нежить и т. п.), лучше использовать *суперсилы* из книги «Savage Worlds: Супергерои». Впрочем, стоит помнить, что этот подход позволяет создавать очень сильных персонажей и годится далеко не для всех игровых миров, так что последнее слово здесь всегда за ведущим.

Если ведущий не против, то считайте, что каждый *пункт силы* из «Savage Worlds: Супергерои» соответствует одному пункту особенностей народа. Кроме того, стоит помнить о черте *мистический дар* (*суперсилы*). В отличие от персонажей игр в жанре научной фантастики, персонажи игр о супергероях получают эту *черту* бесплатно, так что если ведущий не решит дать игрокам послабление, её придётся приобрести, потратив ещё 2 пункта особенностей народа (см. особенность черта, выше).

То же применимо к «слишком ненаучнофантастическим» с точки зрения ведущего и игрового мира особенностям из списка в «Дневнике авантюриста». Например, нежить.

Обратите внимание, что не все особенности из двух книг имеют один и тот же эффект и приобретаются за одну и ту же цену. Скажем, суперсила *полёт* задумывалась исходя из совершенно других предпосылок и поэтому куда мощнее чем тот же самый *полёт*, но задуманный как особенность какого-нибудь существа из научной фантастики. Так что если нужная особенность есть в этой книге, используйте именно её. Если нет — поговорите с ведущим и узнайте, можно ли использовать *суперсилы* из «Savage Worlds: Супергерои».

Аквариянцы

«Аквариянец» — собирательный термин, который, как ярлык, вешают почти на всех разумных обитателей водных планет.

- **Водный (+2):** эти существа не могут захлебнуться в воде, бесплатно получают навык *плавания* со значением d6, а во время плавания их *шаг* равен значению этого *навыка*.
- **Водные процедуры (–2):** один час в сутки аквариянцы должны проводить в воде. В противном случае каждые 24 часа они будут получать 1 уровень *усталости* до тех пор, пока не окажутся *при смерти*. На следующий день после этого аквариянец погибает. Пока аквариянец находится в воде, полученная из-за её отсутствия усталость исчезает со скоростью один уровень в час.
- **Стойкость (+2):** жизнь в толще вод закалила аквариянцев — это чрезвычайно крепкий и выносливый народ. Аквариянцы получают +2 к *стойкости*.

Завриане

На планетах, покрытых бескрайними дождевыми лесами или безводными пустынями, вдали от посторонних глаз, кипит жизнь таинственных цивилизаций разумных ящеров. Цвет чешуйчатой шкуры этих гуманоидов обычно маскирует их на фоне естественной среды обитания, но порой залогом выживания служит как раз заметность — в этом случае их тела покрывают яркие разноцветные пятна, точки и полосы, складывающиеся в узоры потрясающей сложности и красоты.

- **Естественное оружие (+1):** острые зубы завриан (*сила*+d6) могут стать неплохим подспорьем в бою.
- **Обострённые чувства (+2):** змеиные языки завриан могут пробовать воздух «на вкус», обеспечивая им +2 к подходящим проверкам *внимания* (на усмотрение ведущего). Это преимущество суммируется с преимуществом от черты *бдительность*.
- **Уязвимость (холод, –1):** завриан нельзя назвать в полном смысле хладнокровными существами, но холод они переносят очень плохо. Завриане получают штраф –4 к попыткам сопротивляться холоду и +4 урона от атак, связанных с воздействием низких температур.

Зерране

На одном из окраинных миров, лежащем в стороне от оживлённых торговых маршрутов, обитает народ зерран. Это чуткие, осторожные существа, многие из которых наделены довольно сильными телепатическими способностями.

Некоторые несостоявшиеся завоеватели считали миролюбивый нрав зерран признаком слабости, но яростный отпор, который те привыкли давать своим врагам, быстро доказывал ошибочность подобных суждений.

- **Слабый (–2):** зерране физически слабее большинства других народов. Они получают штраф –1 к проверкам *силы* (в том числе — к проверкам урона).
- **Черта (шестое чувство, +2):** зерране обладают очень развитой интуицией, которая позволяет им буквально предугадывать опасность.
- **Защита (+2):** экстрасенсорное восприятие зерран даёт им +2 к *защите*.

Инсектоиды

На некоторых планетах доминирующим разумным видом стали насекомые. Ниже приведено описание условно человекоподобного существа — чего-то среднего между богомолом и муравьём.

- **Броня (+2):** тело инсектоида покрыто прочным хитиновым панцирем, который обеспечивает ему +4 к *броне*.
- **Неспособность к речи (–1):** инсектоиды общаются при помощи феромонов и замысловатых щелчков. Почти все, впрочем, носят при себе портативные устройства, способные переводить сказанное на понятный представителям других народов язык.
- **Естественное оружие (+2):** эти существа обладают мощными клешнями и/или острыми жвалами (*сила*+d6, ББ 2).
- **Мелкий изъян (чужак) (–1):** одним не нравится, чем (или как) инсектоиды питаются; другим не по душе их привычка мыслить исключительно категориями улей-особь. Как бы то ни было, с точки зрения большинства разумных видов инсектоиды выглядят и ведут себя очень странно и непривычно.

Йети

Вне зависимости от самоназвания, народы шерстистых млекопитающих, обитающих на холодных, продуваемых всеми ветрами планетах, рано или поздно неизбежно получают от землян какое-нибудь имечко вроде «йети». Представители конкретно этого разумного вида — здоровенные, высокие, мохнатые и очень грозные в гневе существа.

- **Крупный изъян (примитивные технологии, –2):** народ йети сложно назвать двигателем научно-технического прогресса. Конечно, многие из них искренне восторгаются современными высокотехнологичными устройствами, но… все эти крохотные кнопочки и сенсорные экранчики в огромных лапищах йети просто обречены на смерть. Йети получают штраф –4 при взаимодействии с продуктами высоких технологий.
- **Размер (+2):** средний рост этих могучих и крепко сбитых существ колеблется в районе двух-двух с половиной метров. Они получают +2 к *стойкости*.
- **Сила (+2):** эти великаны очень сильны. Стартовое значение *силы* йети — d6.
- **Устойчивость (холод, +1):** йети получают +4 к попыткам сопротивляться холоду и +4 к *броне* против атак, связанных с воздействием низких температур.
- **Уязвимость (жар/огонь, –1):** тёплый мех йети может доставить массу неудобств, если вокруг жарко и влажно. Йети получают +4 урона от атак огнём и жаром и штраф –4 к попыткам не получить *усталость* от воздействия высокой температуры.

Кали

Эти четверорукие гуманоиды проворны, сообразительны и пользуются славой метких стрелков и непревзойдённых фехтовальщиков.

- **Дополнительное действие (+3):** четверорукие кали получают возможность совершить одно не связанное с движением дополнительное *действие* без штрафов за несколько действий.
- **Хрупкий (–1):** кали не отличаются могучим телосложением. Они получают штраф –1 к *стойкости*.

Люди

Это либо homo sapiens с планеты Земля, либо любой другой столь же гибкий и предприимчивый гуманоидный народ. Конечно, конкретные особенности могут зависеть от множества культурных и природных факторов, так что, если хочешь, можешь изменять их по своему усмотрению.

- **Приспособляемость (+2):** люди — известные космополиты. Они начинают игру с одной бесплатной *чертой* новичка по своему выбору (*черта* может быть любой, главное чтобы персонаж соответствовал всем её требованиям).

Машины

Машины — это разнообразные создания искусственного происхождения. Тех, кто внешне похож на живых существ, называют андроидами. Всех остальных — роботами.

Представители народа машин должны тратить деньги на собственное техобслуживание (см. раздел Техническое обслуживание, стр. 22).

- **Законы Азимова:** некоторые машины запрограммированы в соответствии с законами Азимова, которые запрещают действием или бездействием причинять вред разумным существам. Если это так, в начале игры персонаж обязан взять изъян *пацифизм* (крупный). Это необязательный изъян, поскольку далеко не все машины программируют таким образом.
- **Механизм (+8):** машины получают +2 при попытках выйти из *шока*, не дышат, не подвержены воздействию болезней и ядов, а штраф за полученные *ранения* снижается на одну ступень. Машины не выздоравливают естественным путём, вместо лечения им необходим ремонт, а правило *золотого часа* на них не распространяется.
- **Подзарядка (–2):** один час в сутки машины должны проводить, подзаряжаясь от источника мощного электрического тока. За каждые 24 часа без подзарядки машина получает уровень *усталости*, из-за которой она может оказаться *при смерти*. Пока машина подзаряжается, полученная из-за отсутствия энергии усталость исчезает со скоростью один уровень в час.
- **Модули (+1):** машины не могут вживлять себе киберустройства, зато им доступны модули из таблицы для роботов (см. стр. 23). Для их установки у машин (как и у любых роботов) имеется пять отсеков (черта снаряжение (см. стр. 15) может помочь тебе их заполнить). Играясь с модулями, помни, что максимальный рекомендованный для персонажей игроков размер — это +3. Машины могут удалять и устанавливать большую часть модулей, успешно проходя проверку *ремонта*. Этот процесс занимает d3 часов (вдвое меньше при подъёме). *Критический провал* означает, что время потрачено впустую, а модуль уничтожен.

- **Крупный изъян (чужак) (–2):** живые существа зачастую относятся к машинам как к вещам, а не как к разумным созданиям. В большинстве обитаемых систем у роботов и андроидов нет гражданских прав, и они получают штраф –2 к *харизме*, имея дело с теми, кому известно об их искусственном происхождении (если, конечно, их собеседник сам не является машиной).
- **Крупный изъян (клятва) (–2):** машины запрограммированы на выполнение определённых функций. Директивы машин из числа персонажей игроков, конечно, оставляют простор для свободы воли и, как правило, подразумевают лишь соблюдение интересов какой-либо корпорации или политической фракции. Эти директивы считаются клятвой, которую персонаж ОБЯЗАН соблюдать. Если это приведёт к конфликту интересов, игрок и ведущий должны вместе решить, что именно велит делать программа в данном случае.
- **Уязвимость (электричество, –1):** машины получают +4 урона от атак электричеством и штраф –4 к попыткам сопротивляться другим эффектам его воздействия.

Мертвяки

Эти небольшие слизнеподобные паразиты избрали весьма необычный способ интеграции в сообщество развитых цивилизаций: получив доступ к свежему трупу разумного гуманоида, они «подключаются» к стволу его головного мозга, берут управление мёртвым телом на себя и облачаются в особый «консервационный» скафандр, предохраняющий новоявленного мертвяка от разложения.

Следует обратить внимание, что процесс «подключения» необратим, так что если мертвяк «погибает», паразит погибает вместе с ним. Описанная здесь разновидность паразитов способна обитать только в телах гуманоидов. Другие разновидности, скажем, мертвяков-инсектоидов, при желании можно создать самостоятельно.

- **Неуклюжий (–3):** тело-носитель сковано трупным окоченением, и паразиту непросто им управлять. Мертвяки получают штраф –2 к проверкам *ловкости*.
- **Слабая защита (–2):** движения мертвяков медленны и плохо скоординированы; они получают штраф –2 к *защите*.
- **Медлительный (–1):** шаркающая походка мертвяка не отличается изяществом — его *шаг* равен 4, а во время бега вместо d6 он использует d4.
- **Крупный изъян (чужак) (–2):** на мертвяков нередко смотрят свысока, а некоторые личности могут даже проявлять к ним открытую враждебность, особенно если паразит управляет телом, которое принадлежало кому-то из их близких или друзей.
- **Слабый (–2):** мертвяки не могут в полной мере использовать мышцы своего тела. Они получают штраф –1 ко всем проверкам *силы* (в том числе — к проверкам урона).
- **Нежить (суперсила, +12):** –2 к *харизме*; +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не дышит, невосприимчив к болезням и ядам; *прицельные атаки* не наносят дополнительного урона, а штраф за полученные *ранения* снижается на одну ступень (в стоимость включена стоимость черты ми*стический дар: суперсилы*).

Орексы

Это дикий народ с заштатной планетки, которая может похвастать разве что своими бескрайними равнинами и весьма агрессивной фауной. Орексы — кентавры, смахивающие на помесь небольшого гиппопотама с коренастым серокожим гуманоидом.

- **Крупный изъян (примитивные технологии) (–2):** родной мир орексов сильно отстаёт от уровня технологического развития большинства разумных народов. Орексы получают штраф –4 при взаимодействии с продуктами высоких технологий.
- **Размер +2 (+2):** издалека орекса можно принять за толстого, плотно сбитого человека верхом на быке. Благодаря своим размерам орексы получают +2 к *стойкости*.
- **Сила (+2):** орексы — крупные и очень мощные создания. Их начальное значение *силы* — d6.

Ракашаны

Ракашаны — гуманоиды с ярко выраженными кошачьими чертами. Как и кошки, ракашаны покрыты густой шерстью, окрас которой может варьироваться в широких пределах: от тигриных полос и мозаики леопардовых пятнышек до экзотичных «масок» и «перчаток» сиамских кошек. Кроме того, ракашанов отличают острые когти и зубы, а также дурная привычка пускать их в дело при каждом удобном случае.

- **Естественное оружие (+2):** в подушечках пальцев ракашаны скрывают острые как бритва когти (*сила*+d6, ББ 2).
- **Крупный изъян (жажда крови) (–2):** ракашаны довольно жестоки по отношению к своим врагам и никогда не упускают возможность «поиграть» с обречённым противником. Они редко берут пленников и не брезгуют расправой над теми, кто сдался им на милость. Ракашаны получают штраф –4 к *харизме* при общении с представителями более «цивилизованных» народов.
- **Ловкость (+2):** ракашаны сохранили кошачью грацию своих четвероногих прародителей. Стартовое значение *ловкости* ракашанов — d6.
- **Межвидовая вражда (–1):** цивилизация ракашанов традиционно блюдёт только собственную выгоду, не считаясь с интересами других народов. Выбери один из распространённых народов твоего игрового мира — его представители и ракашаны при общении друг с другом получают штраф –4 к *харизме*. Если их не связывает общая цель и/или не сдерживает суровая длань закона, представители этих народов постараются уничтожить друг друга при первой возможности.
- **Сумеречное зрение (+1):** кошачьи глаза ракашанов позволяют им видеть ночью как днём и не получать штрафов за сумрак и темноту.

Флориане

На некоторых планетах эволюция заложила настолько крутой вираж, что носителями разума стали представители царства растений. Ниже приведено описание типичного народа «лиственных» гуманоидов.

- **Крепкий (+3):** даже находясь в *шоке*, флориане не получают *ранений* от ударов, вводящих их в *шок* повторно.
- **Мелкий изъян (высокие технологии) (–1):** научная мысль флориан шагнула настолько далеко вперёд, что теперь они с трудом адаптируются к «примитивному» снаряжении менее технологически развитых народов. Они получают штраф –2 при использовании стандартного электронного оборудования.
- **Нет жизненно важных органов (+1):** функцию органов в организме флориан выполняют многочисленные узлы сложной капиллярной системы, которой пронизаны их тела. *Прицельные атаки* не наносят флорианам дополнительного урона.
- **Регенерация (+2):** если флорианин не истощён из-за нехватки солнечного света, он может проходить проверку *естественного выздоровления* раз в день.
- **Солнечные ванны (–2):** один час в сутки представители этого вида должны проводить, принимая солнечные ванны (вместо солнечного света сгодится и искусственный). В противном случае каждые 24 часа они будут получать 1 уровень *усталости* до тех пор, пока не окажутся *при смерти*. На следующий день после этого флорианин погибает. Пока флорианин отдыхает, наслаждаясь ярким светом, полученная из-за его отсутствия усталость исчезает со скоростью один уровень в час.
- **Уязвимость (жар/огонь, –1):** флориане получают +4 урона от атак огнём и жаром и штраф –4 к попыткам сопротивляться другим эффектам их воздействия.

НОВЫЕ ИЗЪЯНЫ

Космическая болезнь (крупный)

Организм этого персонажа болезненно реагирует на состояние невесомости. В космических путешествиях его неизменные спутники — головокружение и тошнота. Если персонаж находится в состоянии невесомости и при этом не зафиксирован в неподвижном положении (в кровати, в кресле и т. п.), он тут же получает уровень *усталости*. Космическая болезнь может довести персонажа до состояния *при смерти*, но не убить. За один час, проведённый в условиях наличия любой гравитации, полученная из-за невесомости *усталость* исчезает сама собой.

Непереносимость киберустройств (мелкий)

Организм этого персонажа несовместим с киберустройствами — тонкий механизм взаимодействия нервных окончаний с электронными контактами просто не работает. Этот *изъян* доступен только в том случае, если в твоей кампании киберустройства относительно доступны и повсеместно распространены. Описание киберустройств см. в одноимённой главе на на стр. 26.

Привычная гравитация: невесомость (крупный)

Это существо приспособлено к жизни в условиях невесомости. Оно получает штраф –2 к проверкам *силы* (в том числе при подсчёте урона), но при этом не получает штраф –2 к проверкам *ловкости*, находясь в условиях средней гравитации. Если у персонажа есть ещё и соответствующая отрицательная особенность народа штраф к *характеристике*, то оба этих штрафа суммируются.

Привычная гравитация: низкая (мелкий)

Это существо приспособлено к жизни на планете с низкой гравитацией — его мышцы развиты куда слабее, чем у представителей видов, развивавшихся в условиях нормальной гравитации.

Оно получает штраф –1 к проверкам *силы* (в том числе при подсчёте урона), но при этом не получает штраф –2 к проверкам *ловкости*, находясь в условиях средней гравитации (подробнее о типах гравитации см. на стр. 18). Если у персонажа есть ещё и соответствующая отрицательная особенность народа штраф к *характеристике*, то оба этих штрафа суммируются.

Примитивные / высокие технологии (мелкий или крупный)

Персонаж родился и вырос на планете, уровень технологического развития которой либо сильно отстаёт от среднего, либо значительно его опережает. Из-за этой разницы персонаж получает штраф –2 (–4, если изъян крупный)

при использовании компьютеров и других электронных устройств «чужого» производства.

Этот *изъян* отличается от изъяна *кривые руки* — персонаж не питает отвращения к незнакомой технологии, просто ему чужды базовые принципы работы либо самого устройства, либо его программного обеспечения. Естественно, эти штрафы не действуют, когда персонаж имеет дело с устройствами, произведёнными либо на его собственной планете, либо на планете, находящейся на том же уровне технологического развития.

Сверхсветовая болезнь (мелкий)

Этот *изъян* доступен только в том случае, если в твоей кампании героям предстоят частые космические путешествия на сверхсветовых скоростях.

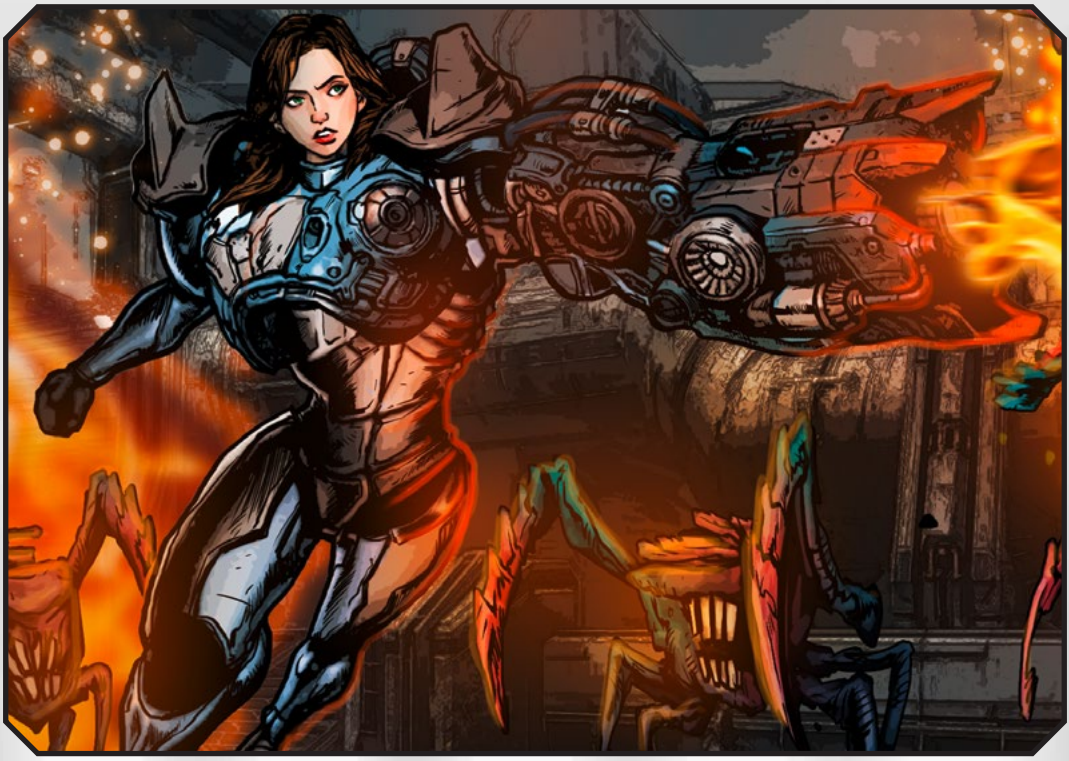
Организм персонажа очень болезненно реагирует на перелёты сквозь гиперпространство. Пока длится сверхсветовое путешествие, персонаж получает один уровень *усталости*, который исчезает сам собой через 24 часа после выхода из гиперпространства. Сверхсветовая болезнь может довести персонажа до состояния *при смерти*, но не убить.

Чужак (крупный)

В большинстве мест твоего игрового мира этот персонаж не обладает даже самыми основными гражданскими правами. Он может быть либо представителем угнетаемого и/или стоящего вне закона народа, либо одним из осознавших себя искусственно созданных существ, которых пока не признали полноценными носителями разума.

В большинстве обитаемых областей игрового мира этому персонажу будет дозволено появляться лишь в сопровождении опекуна/владельца, обладающего полноценными гражданскими правами (например, персонажа другого игрока) и готового нести ответственность за действия подопечного/собственности. В противном случае персонаж считается беглым, диким или ничейным — любой из полноправных граждан имеет полное право пленить, присвоить и/или уничтожить чужака.

Чужак при общении с полноправными гражданами получает штраф –2 к *харизме* (этот штраф не меняется, даже несмотря на то, что данная разновидность изъяна *чужак* считается крупной).



Новые черты

Черты предыстории

Киборг

Требования: *новичок*

Киборги — это люди (или другие органические существа), организм которых в значительной степени состоит из внедрённых хирургическим путём киберустройств. Порой люди идут на этот шаг добровольно; порой это является вынужденной мерой — единственным шансом на спасение тяжелораненого, но всё ещё очень ценного сотрудника.

Порог целостности киборга (см. стр. 27) повышается вдвое. Обрати внимание, что эта черта и черта переносимость киберустройств — взаимоисключающие, и персонаж может обладать только одной из них. Чтобы компенсировать преимущества от обладания чертой *киборг*, персонаж должен взять один крупный или два мелких *изъяна*. Хорошо, если они будут иметь какое-то отношение к истории о том, как персонаж стал киборгом.

Переносимость киберустройств

Требования: *новичок*

Организм этого персонажа лучше справляется с нагрузкой, оказываемой установленными в него киберустройствами. Он получает +4 к своему порогу целостности (см. стр. 27).

Привычная гравитация: высокая

Требования: *новичок*

Персонаж приспособлен к жизни на планете с высокой гравитацией. Стартовое значение *силы* персонажа увеличивается до d6, дистанция прыжка увеличивается вдвое, *шаг* увеличивается на 2, значение его скорости при *беге* — на одну ступень, и он не получает штраф −2 к проверкам *ловкости*, находясь в условиях средней гравитации.

Чтобы компенсировать преимущества от обладания этой *чертой*, персонаж должен взять один крупный или два мелких *изъяна*.

Снаряжение

Требования: *новичок*

Эту *черту* можно взять несколько раз, но только на этапе создания персонажа. Персонаж получает $10K[1], которые должны быть потрачены на покупку снаряжения. Помни — это одноразовое преимущество! Если персонаж потеряет купленное снаряжение — это только его проблемы.

Профессиональные черты

Атмосферная акклиматизация

Требования: *новичок*

Путешественники, проводящие массу времени на чужих планетах, давно разработали особые дыхательные методики, позволяющие нормально работать в окружающей среде с разреженной или плотной атмосферой (см. стр. 16). Персонаж, обладающий этой *чертой*, не должен проходить соответствующую проверку *выносливости*.

Боевой пилот

Требования: *новичок, пилотирование d8+, стрельба d6+*

Во время пилотирования или вождения наземного, воздушного, космического или другого транспортного средства боевой пилот может вести огонь из одного бортового орудия без штрафов за *несколько действий*.

Гравитационная акклиматизация

Требования: *новичок, ловкость d6+*

Этот персонаж хорошо приспособился к изменениям гравитации. Он не получает обычного штрафа −2 за нахождение в условиях непривычной гравитации (см. Гравитация, стр. 18).

---

[1] здесь и далее: K — тысячи, M — миллионы, B — миллиарды

ПРАВИЛА ИГРОВОГО МИРА

Эта глава содержит дополнительные правила для научно-фантастических игровых миров, в том числе правила по различным типам атмосфер, гравитации, взлому компьютерных систем и галактическим торговым операциям.

АТМОСФЕРА

Большая часть живых организмов дышит кислородом, азотом или смесью этих двух газов. Знание о составе и плотности атмосферы — буквально вопрос жизни и смерти.

С точки зрения этих правил, атмосфера бывает пяти типов: вакуум, разреженная, нормальная, плотная или непригодная для дыхания.

Вакуум: вакуум означает полное или почти полное отсутствие воздуха и атмосферного давления, так что для дыхания в таких условиях подавляющему большинству органических существ необходимы внешние приспособления (например, скафандры). Отсутствие же давления неизбежно приводит к разрыву лёгких и кровеносных сосудов. Персонаж без герметичного костюма (или в герметичном костюме, который получил пробоину) должен каждый раунд проходить проверку *выносливости*, при провале получая *ранение* от декомпрессии.

Разреженная атмосфера: в разреженной атмосфере слишком маленький процент содержания пригодного для дыхания воздуха, а недостаток атмосферного давления может привести к травмам и смерти от разрыва кровеносных сосудов. Безопасное пребывание в подобной среде может обеспечить скафандр. Без герметичного костюма (или в костюме, который получил пробоину) персонаж должен каждую минуту проходить проверку *выносливости* — при провале он получает один уровень *усталости*, которая в конечном итоге может привести к смерти. Это, конечно, если атмосфера вообще пригодна для дыхания — в противном случае всё может закончиться куда быстрее (см. далее). Оказавшись в условиях нормального атмосферного давления, персонаж снимает эту усталость со скоростью один *уровень* за десять минут.

Нормальная атмосфера: земная атмосфера для большинства разумных существ считается нормальной и не подразумевает никаких дополнительных эффектов. Конечно, вполне может существовать нечто среднее как между нормальной и разреженной, так и между нормальной и плотной атмосферами. Конкретные подробности остаются на откуп ведущему, но главное — из-за отсутствия скафандра в этих «промежуточных» атмосферах персонаж не может оказаться *при смерти*.

Плотная атмосфера: в этой среде атмосферное давление куда выше земного, так что дышать в ней едва ли не труднее, чем в разреженной. В плотной атмосфере персонаж должен носить изолирующий дыхательный аппарат (ИДА), иначе ему придётся проходить проверку *выносливости* каждые 30 минут — при провале он получает уровень *усталости*, которая может довести его до состояния *при смерти*, но не убить. Оказавшись в условиях нормального атмосфер-

ного давления, персонаж снимает эту усталость со скоростью один *уровень* за десять минут.

Непригодная для дыхания атмосфера: газовый состав непригодной для дыхания атмосферы неспособен поддерживать жизнедеятельность организма. Обратите внимание, что пригодность или непригодность атмосферы для дыхания не зависит от уровня атмосферного давления. Например, такая атмосфера может содержать слишком много углекислого газа или вообще целиком состоять из «первобытных газов» вроде метана, водорода и аммиака (как на Юпитере и большинстве других газовых гигантов).

Персонаж без ИДА (или скафандра, если атмосфера ещё и разрежена) каждый *раунд* (ми-

нуту, час — по усмотрению ведущего и в зависимости от степени токсичности атмосферы) должен проходить проверку *выносливости*, при провале получая уровень *усталости*, которая в конечном итоге может привести к смерти. Оказавшись в нормальной, пригодной для дыхания атмосфере, персонаж снимает эту усталость со скоростью один *уровень* за десять минут.

ВЗЛОМ КОМПЬЮТЕРОВ

Компьютеры — неотъемлемый атрибут любого технически продвинутого сообщества. Для многих персонажей научно-фантастических игровых миров компьютеры — часть жизни, и порой, хочешь ты того или нет, но без опытного хакера не обойтись.

Чаще всего хакер — это персонаж, который, вооружившись небольшим компьютером или кибердекой, пытается проникнуть во вражескую сеть извне или, добравшись до одного из физических терминалов, пытается получить доступ к защищённым данным напрямую. В некоторых игровых мирах хакеры при этом погружаются в «киберпространство», в котором сеть визуализируется в качестве того или иного виртуального мира.

Сам взлом в большинстве случаев — это обыкновенная проверка *знания (компьютеры)* соответствующей сложности. Но если отпущенное время сильно ограничено (скажем, вот-вот завопит сирена, нагрянут охранники и/или система безопасности отрубит к чертям всю сеть), то взлом вполне может стать *вызовом судьбе* (ДА 109).

Препятствия: провал при столкновении с препятствием означает, что система отключается, срабатывает сигнал тревоги, нужная база данных подвергается низкоуровневому форматированию и т. п. Если хакер подключён к сети напрямую через киберджек, а «запертая» система оснащена достаточно продвинутой защитой, то дело может закончится ранением или даже смертью (см. киберджеки на стр. 28).

Примечание: устраивая *вызов судьбе*, ведущему следует помнить и о спутниках хакера. Если им будет совсем нечем заняться, игра может перестать быть для них быстрой, весёлой и брутальной.

ГРАВИТАЦИЯ

Космические путешественники могут оказаться как на огромной массивной планете, так и на поверхности дрейфующего в пустоте астероида. Ниже описаны эффекты от изменения действующей на персонажей силы тяжести.

Все персонажи испытывают дезориентацию в условиях непривычной силы тяжести и получают штраф –2 к проверкам *ловкости* и основанных на ней *навыков* (если, конечно, у персонажа нет черты гравитационной акклиматизации).

Кроме того, в условиях низкой гравитации персонажи становятся сильнее, быстрее и прыгают выше чем обычно. В условиях повышенной гравитации всё происходит с точностью до наоборот:

Эффекты гравитации

Гравитация	Прыжок	Сила	Шаг
Сверхвысокая	× 0,5	–2	–4
Высокая	× 0,5	–1	–2
Средняя	—	—	—
Низкая	× 2	+1	+2
Невесомость	см. ниже	+2	+4

Эффекты невесомости: перемещение и сражения в условиях нулевой гравитации — дело довольно хитрое, в том числе из-за риска потерять ориентацию в пространстве: персонаж, который сталкивается с *осложнением* (1) при *проверке* одного из физических *параметров*, теряет точку опоры и начинает беспорядочно кувыркаться в воздухе, получая при этом штраф –2 к проверкам всех *параметров*. Он может попытаться восстановить ориентацию — для этого в любой из последующих раундов (при наличии физической возможности за что-нибудь ухватиться или иначе остановить или стабилизировать вращение) персонаж должен осуществить успешную проверку *ловкости* (свободное действие).

Оттолкнувшись от устойчивой поверхности, персонаж отправляется в свободный полёт по прямой с *шагом*, равным значению его *силы*. Заметно изменить скорость и направление этого полёта персонаж сможет, лишь столкнувшись со сравнимым по массе объектом или воспользовавшись каким-нибудь ускорителем.Так, например, удары холодным оружием и выстрелы из оружия огнестрель-

ного (кроме лазеров и реактивного оружия) отталкивают атакующего (а в случае попадания — и его цель) на 1 *клетку* в сторону от направления атаки (на 2 *клетки*, если оружие особенно массивное или крупнокалиберное — последнее слово в любом случае остаётся за ведущим).

ПРЕДЕЛЬНАЯ ДИСТАНЦИЯ

Предприняв манёвр прицеливания, персонаж может пожертвовать своим преимуществом +2 к проверке *стрельбы* (и только *стрельбы* — это правило не распространяется на проверки *метания*), чтобы попытаться поразить цель на предельной для своего оружия дистанции (рассто-

яние, которое превышает дальнюю дистанцию оружия не более чем в 4 раза) со штрафом –8 (–6, если на оружие установлен оптический прицел). Это правило работает как с личным, так и с бортовым вооружением.

ТРОФЕИ И ТОРГОВЛЯ

В ходе приключений героям время от времени может перепасть случай продать или купить оптовую партию какого-нибудь товара или собрать трофеи с разбитых вражеских кораблей. Ниже приведены правила, описывающие оба этих процесса.

Трофеи

В руки к героям порой попадает контрабандное оружие, взятые на абордаж пиратские корабли, обломки кораблекрушений или сокровища инопланетных цивилизаций. Успешная проверка *уличного чутья* в любом мало-мальски подходящем поселении позволит продавцу сбыть все свои трофеи за четверть указанной цены. Подъём означает, что продавец находит покупателя, который берёт трофеи за полцены.

Уменьшите цену на 25%, если снаряжение повреждено (слово за ведущим). Если речь о трофейном корабле, шагающем танке или ином транспортном средстве, то каждое имеющееся у него *повреждение* снижает цену на 25%. Разбитое судно стоит не более 10% от своей цены.

Торговля

Товары — это более или менее рядовые грузы вроде пищи, руды, леса и прочего сырья. Экзотичные разновидности таких товаров остаются на откуп ведущему.

Единицей измерения партии товара является грузовой контейнер объёмом 3,5 м^3 (ребристый металлический или пластиковый куб около полутора метров в высоту). В большинстве случаев такой контейнер целиком занимает один свободный модульный отсек космического корабля (см. стр. 66) или достаточно крупного транспортного средства (см. стр. 57).

Базовая цена такого контейнера, конечно, определяется его содержимым (см. таблицу «Товары»), однако истинная стоимость всегда зависит от рынка (см. таблицу «Спрос и предложение»). Успешные предприниматели всегда покупают там, где есть обширное предложение, и продают там, где цену диктует повышенный спрос.

Каждый раз, как герои прибывают на новую планету (или в новый населённый пункт), ведущий может пройти *проверку* по таблице спроса, чтобы выяснить, сколько будет стоить их груз. На каждую разновидность товаров понадобится по одной *проверке*. Если купить товар там, где он стоит дёшево, и продать там, где в нём отчаянно нуждаются, прибыль не заставит себя долго ждать.

Товары

Товар	Цена
Пища: фрукты, овощи, замороженное мясо, зерно.	$1K
Топливо: примитивные виды горючего вроде нефти или бензина, а также различные химикаты.	$2K
Промышленное оборудование: тяжёлая заводская и фабричная машинерия, запчасти, уличные фонари, генераторы, нагревательные и охладительные элементы.	$1500
Товары широкого потребления: простейшая электроника, мебель, книги, домашняя утварь, спорттовары.	$800
Минералы: распространённые ископаемые вроде угля, меди, свинца или железа.	$1400
Технологии: высокотехнологичная электроника вроде широкоформатных мониторов, звуковых систем, компьютеров, ППК и музыкальных плееров.	$1800
Древесина: готовое к употреблению дерево, уже распиленное на брусья, балки, доски и т. п.	$800

Спрос и предложение

Картина спроса и предложения в каждом населённом пункте меняется примерно раз в месяц. Обратите внимание, что здесь, в будущем, принято сначала узнавать ситуацию на рынке и только потом переходить к купле-продаже.

Карта	Спрос
2	Нет: товар в изобилии и продаётся со скидкой 50%.
3–4	Низкий: товар продаётся со скидкой 25%.
5–9	Средний: товар продаётся без скидки.
10–В	Высокий: товар стоит на 50% дороже обычного.
Д–К	Очень высокий: товар стоит вдвое дороже.
Т	Высочайший: товар стоит втрое дороже.
Дж	Невероятный: товар стоит впятеро дороже.

РОБОТЫ

Роботы работают там, где не могут (или не хотят) работать живые существа. Они могут и заниматься глубоководной сваркой, и ремонтировать корабли в открытом космосе, и сопровождать разумных существ в качестве верных компаньонов. В этой главе вы найдёте описание самых распространённых (читай — коммерчески успешных) моделей роботов, а также инструкции по созданию своих собственных разумных (или неразумных) машин.

Законы Азимова: на законопослушных планетах в роботов на уровне «железа» прошивают Три Закона Робототехники — поведенческо-этический кодекс для роботов авторства легендарного Айзека Азимова. Основная цель этого кодекса — гарантировать, чтобы робот не мог причинить вред разумному существу или своим бездействием допустить, чтобы разумному существу был причинён вред.

Роботов без этой «прошивки» выпускают только по особой правительственной лицензии — обычно это охранные и боевые роботы на службе у государственных и корпоративных структур.

Теоретически, участок материнской платы, отвечающей за работу законов Азимова, можно попытаться отключить. Это проверка *знания (электроника)* со штрафом –6, поскольку такие системы обычно очень хорошо спрятаны и закодированы. Последствия *провала* этой *проверки* могут быть самыми разными: короткое замыкание и запах палёной электроники, бегство робота, мягкий, но непреклонный отказ от дальнейших экспериментов (если робот является собственностью самого незадачливого хакера), а то и вовсе экстренный доклад о попытке взлома местным силам правопорядка.

Статисты: большая часть роботов — простые статисты, но и среди искусственных созданий встречаются *дикие карты* (см. базовая модель, стр. 22).

Энергия: роботы работают на батареях, заряда которых хватает примерно на месяц. По истечении этого срока их нужно подзарядить от мощного источника энергии (как правило электрической).

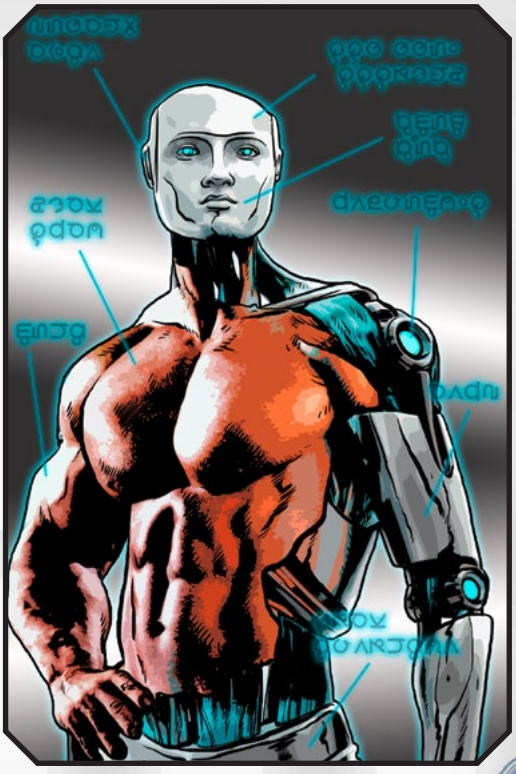


Таблица неисправностей

Карта	Результат
Пики, 2–10	Ничего не происходит.
Пики, В–Т	**Искажение личности:** искусственный интеллект робота меняет свой тип личности. Используй Таблицу характера союзника (ДА116), чтобы узнать, как именно он изменяется. Выраженность новообретённой личности зависит от степени «разумности» робота, но изменить некоторые особенности своего поведения может даже самый примитивный ИИ[1]
Черви	**Неполадка:** один из параметров робота понижается на одну ступень. От этого можно избавиться при помощи *ремонта* причём вдвое быстрее и дешевле, чем в случае с *ранениями*. Бросьте d6, чтобы определить, какой параметр пострадал: 2-4 — случайный *навык*, 5-6 — *ловкость*, 7-8 — *смекалка*, 9-10 — *характер*, В-Д — *сила*, К-Т — *выносливость*.
Бубны	**Поломка периферии:** случайно выбранный модуль робота необратимо выходит из строя.
Трефы, 2–3	**Отказ:** происходит замыкание, цепи перегорают, и робот выходит из строя. Он *при смерти* (и с тремя *ранениями*, если он *дикая карта*).
Трефы, 4–10	**Износ:** робот получает уровень *усталости*. От этой «усталости» можно избавиться при помощи *ремонта* причём вдвое быстрее и дешевле, чем в случае с *ранениями*. Если из-за этой усталости робот оказывается *при смерти*, то вместо износа происходит отказ (см. выше).
Трефы, В–Т	**Утечка энергии:** батареи робота начинают истощаться вдвое быстрее. Запас энергии уменьшается вдвое. Утечка устраняется так же, как *ранение*.
Дж.	**Сбой основных директив:** робот перестаёт выполнять (или переосмысливает) свою основную функцию. Результат этой неисправности должен быть опасным и (потенциально) смертоносным. Перемены вполне могут быть незаметны до тех пор, пока не представится подходящий случай.

Ремонт: если робот оказался *при смерти* или получил *ранение*, его можно «вылечить» при помощи проверки *ремонта* со штрафом, равным количеству полученных *ранений*. Ремонт каждого *ранения* обойдётся в 10% от цены робота (в этом смысле состояние *при смерти* также считается *ранением*). Эту цену надлежит выплатить вне зависимости от исхода проверки, которая длится d4 часа, плюс ещё один час за каждое имеющееся у робота *ранение* (вдвое быстрее при подъёме). Каждая неисправность (см. Таблицу неисправностей) ремонтируется отдельно.

Техническое обслуживание: каждый месяц эксплуатации робота обходится в 1% от его цены. Так, на эксплуатацию робота стоимостью $81K каждый месяц необходимо тратить $810. Если стоимость техобслуживания не выплачена, необходимо пройти проверку по Таблице неисправностей (см. ниже).

Создание собственных роботов

Любого робота можно создать при помощи модулей (см. далее), опираясь на описанную ниже базовую модель.

Базовая модель

Базовая модель — это разумный робот, интерпретирующий полученные приказы при помощи смекалки. Он стоит $10K ($50K, если робот — *дикая карта*) и обладает пятью модульными отсеками. Кроме того, у него имеется 5 пунктов характеристик и 15 пунктов навыков, которые распределяются по тем же правилам, что и при создании персонажей игроков. При желании каждый пункт характеристик или два пункта навыков можно обменять на скидку в $1K и дополнительный модульный отсек (в конечном итоге цена робота не может упасть ниже $1K).

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d4, сила d4, выносливость d4.

Навыки: —

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 4

Особенности:

- **Механизм:** +2 при попытках выйти из *шока*; не дышит; не подвержен болезням и ядам; штраф за полученные *ранения* снижается на одну ступень.
- **Уязвимость (электричество):** роботы получают +4 урона от атак электричеством и штраф –4 к попыткам сопротивляться другим его эффектам.

[1] ИИ — искусственный интеллект

МОДУЛИ РОБОТОВ

Число в скобках после названия модуля показывает, сколько таких модулей можно установить на одного робота. «∞» означает «без ограничений».

Модуль	МО	Цена
Андроид (1): с виду и на ощупь этот робот неотличим от живого существа.	2	$5K
Водный (1): в воде *шаг* равен значению навыка *плавания*.	1	$5K
Броня (∞): +2 пункта *брони*. Удвой цену и МО, если *броня тяжёлая*.	1	$5K
Характеристика (∞): увеличивает на одну ступень значение одной из *характеристик*. Каждое улучшение выше d12 прибавляет +1 (d12+1, d12+2 и т. д.).	1	$5K
Дата-кабель (1): стандартный кабель для подключения к другим электронным устройствам. Даёт роботу +4 к проверкам любого *знания*, связанным с применением этого устройства или его «взломом».	—	$1K
Черта (∞): робот получает *черту*, игнорируя любые её требования за исключением требований по наличию предыдущей версии этой *черты*.	1×ранг	$5K × ранг
Полёт (∞): робот может летать с *шагом* 6 и манёвренностью 0. Каждый дополнительный модуль либо удваивает скорость полёта, либо повышает манёвренность на 1.	2	$10K
Стационарный (1): у робота нет ни ног, ни гусениц, ни колёс. Он может перемещаться только при наличии модуля полёта или водного модуля (см. выше). Количество доступных модульных отсеков увеличивается на 2.	–2**	–$5K
Магнитные пластины (1): руки и ноги робота оснащены мощными магнитами, так что он может ходить или лазать по любым металлическим поверхностям со скоростью *шага*.	1	$5K
Шаг (∞): *шаг* робота увеличивается на 2, а значение скорости при беге возрастает до d10. Дополнительные модули дают только +2 к *шагу*.	1	$5K
Аккумулятор (1): дополнительный аккумулятор позволяет роботу действовать без подзарядки на протяжении двух месяцев.	1	$10K
Сенсорный модуль (1): действует как средний сенсорный модуль (см. стр 34).	1	$5K
Увеличение размера (∞): *сила* и *размер* (а значит, и *стойкость*) робота увеличиваются на одну ступень; кроме того, каждый раз, как на робота устанавливается этот модуль, он получает дополнительный модульный отсек.	–1**	$10K
Уменьшение размера (1): *размер* (а значит, и *стойкость*) робота, а также количество его модульных отсеков уменьшаются на 1. Этот модуль несовместим с модулем мелкий.	1**	–$5K
Мелкий (1): *размер* (а значит, и *стойкость*) робота уменьшаются на 2 пункта, а количество модульных отсеков — на 4 МО. Сам робот получает особенность *мелкий* (ДА 173). Этот модуль несовместим с модулем уменьшение размера.	4**	–$10K
Навык (∞): добавляет новый *навык* на уровне d4 или улучшает на одну ступень уже имеющийся (*навык* d12 становится d12+1 и т. д.). Роботы могут не обращать внимания на значение связанной с навыком *характеристики*, повышая *навык* при помощи этого модуля.	1/2*	$5K
Маскировочный модуль (1): пластины-хамелеоны в сочетании со сложной системой теплоотводов, генераторов помех и других устройств сильно затрудняют визуальное и электронное обнаружение оснащённого этим модулем робота (–4 к соответствующим проверкам, включая проверки атак). Эффект сводится на ноль, если в этом раунде робот стрелял из оружия или излучал посторонние сигналы (например, использовал сенсорный модуль или передавал сообщение по рации). Активация маскировочного модуля — свободное действие.	2	$20K
Система наведения (1): нивелирует до 2 пунктов штрафа при проверках *стрельбы*.	1	$20K

Модуль	МО	Цена
Улучшение параметра (∞): +2 к проверке любого *навыка* или *характеристики* (но не более одного улучшения на каждый параметр). Это может быть что угодно от точного баллистического компьютера (+2 к проверкам *стрельбы*) до мощных гироскопов (+2 к проверкам *ловкости*) и т. д.	1	$20K
Хождение по стенам (1): может перемещаться по стенам и потолку. *Шаг* при этом соответствует половине обычного.	1	$5K
Оружейный манипулятор (∞): турель с круговым обзором или гибкий телескопический манипулятор с встроенным оружием или инструментом не тяжелее 50 кг. Робот может пользоваться им без штрафов за несколько действий одновременно.	1	по цене оружия
Колёсный/гусеничный (∞): вместо ног робот оснащён колёсным (*шаг* 6) или гусеничным шасси (*шаг* 4, игнорирует труднопроходимые участки). В любом случае робот с этим модулем не может преодолевать препятствия выше трети собственного роста. Модуль устанавливается бесплатно, но каждые вложенные в него $5K увеличивают *шаг* робота на 6.	—	—

**Значение вроде 1/2 говорит о том, что в один модульный отсек поместится 2 таких модуля.*
***Эти модули не занимают МО, но влияют на их количество. Смотрите описание.*

СТАНДАРТНЫЕ РОБОТЫ

У всех описанных ниже роботов, помимо всего прочего, есть особенности *механизм* и *уязвимость (электричество)*.

Ремонтный робот

Эти трёхрукие коротышки широко используются на космических кораблях в качестве технических помощников. Один из их манипуляторов обычно заканчивается встроенным инструментом (вроде лазерного резака), а два других — универсальными зажимами.

Цена: $57K; **незанятые отсеки:** 5

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d4, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, ремонт d12.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 4.

Снаряжение: универсальный резак.

Модули:

- **Магнитные пластины:** ремонтные роботы могут ходить или лазать по металлическим поверхностям со скоростью *шага*.
- **Размер –1:** рост ремонтного робота 100-120 см.
- **Оружейный манипулятор (универсальный резак):** ремонтные роботы оснащены гибким раздвижным манипулятором с универсальным резаком. При помощи рук они могут пользоваться и другими инструментами.

Робот-компаньон

Роботы-компаньоны существуют для развлечения людей (и других разумных существ). Их программа подразумевает проявление эмоций и умение поддерживать разговор на разные темы, но всё это лишь искусная имитация, поскольку роботы-компаньоны — просто машины и не обладают свободой воли.

Цена: $25K; **незанятые отсеки:** 1

За дополнительные $10K робот-компаньон может выглядеть так, как пожелает заказчик. Наиболее популярными вариантами были и остаются кинозвёзды и бывшие возлюбленные.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: азартные игры d6, внимание d6, вождение d6, знание (развлечения) d10, плавание d6, убеждение d4.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5; **харизма:** +4.

Модули:

- **Андроид:** на вид и на ощупь роботы-компаньоны практически неотличимы от людей (или других разумных существ). Они покрыты синтетической кожей, их глаза снабжены слёзными протоками, а искусственные волосы невероятно похожи на настоящие.
- **Черта (привлекательность, привлекательность+):** роботы-компаньоны обладают безупречной внешностью; они получают +4 к харизме.

Робот-часовой

Роботы-часовые — летающие сферы, усаженные линзами и шишечками разнообразных сенсоров и вооружённые парой встроенных скорострельных лазеров.

Цена: $26K; **незанятые отсеки:** 3

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d4, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d8, маскировка d6, стрельба d8.

Шаг: — ; **защита:** 2; **стойкость:** 2+4.

Снаряжение: вместо рук у робота-часового — два скорострельных лазерных пистолета (дистанция 15/30/60; урон 2d6; ББ 2; РЖ: 1В, 2В, 6В, авто 4) с боезапасом на 100 выстрелов каждый.

Модули:

- **Броня +4:** бронированная скорлупа.
- **Полёт (×2):** шаг 6, МНВР 1.
- **Стационарный:** роботы-часовые могут только летать.
- **Сенсорный модуль:** +4 к проверкам *внимания* при попытках засечь источник звука, движения, летучих химических веществ, радиации и электромагнитных колебаний в радиусе 500 метров.
- **Уменьшение размера (–2):** робот-часовой размером не больше баскетбольного мяча.

Боевой робот

Боевые роботы — двуногие машины убийства, запрограммированные уничтожать всё и всех, кто оказывается у них на пути.

Стандартная экипировка боевого робота состоит из многоствольного лазера в руках и гранатомёта в наплечной турели, но вооружение, конечно, может меняться в зависимости от поставленной боевой задачи.

Цена: $ 81,7К; **незанятые отсеки:** 0

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d10.

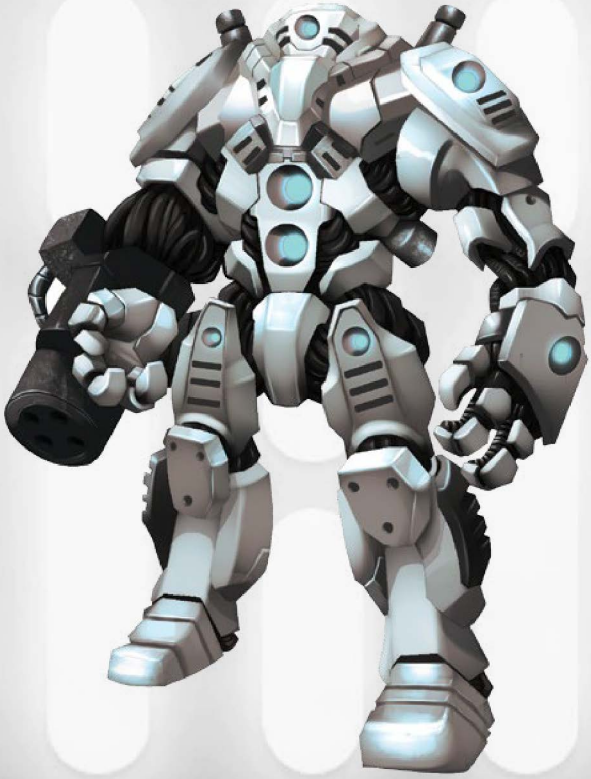
Навыки: драка d10, внимание d4, стрельба d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 9+4.

Снаряжение: многоствольный лазер (дистанция 50/100/200; урон 3d6+4; ББ 2; РЖ: авто 4) с боезапасом на 800 выстрелов, гранатомёт и 20 осколочных гранат (дистанция 24/48/96; урон 3d6; РЖ: 1В; тяжёлое, БШ).

Модули:

- **Броня +4:** тяжёлая броня. Боевые роботы отличаются прочной конструкцией.
- **Характеристика (×2):** +2 пункта характеристики.
- **Сенсорный модуль:** +4 к проверкам *внимания* при попытках засечь источник звука, движения, летучих химических веществ, радиации и электромагнитных колебаний в радиусе 500 метров.
- **Увеличение размера (+2):** боевые роботы — металлические громадины больше двух метров высотой.
- **Система наведения:** нивелирует до 2 пунктов штрафа при проверках стрельбы.
- **Оружейный манипулятор (гранатомёт):** наплечная турель с гранатомётом.



КИБЕРУСТРОЙСТВА

Благодаря развитию медицинских технологий персонажи могут заменять свою плоть металлом, пластиком и электронными системами — устройствами, которые называются имплантатами или киберустройствами.

Указанные здесь цены подразумевают, что внешний вид любого установленного киберустройства сразу выдаёт его очевидно искусственное происхождение (если, конечно, оно не скрыто под одеждой).

При должном уровне технологического развития игрового мира могут быть доступны имплантаты более дорогие (+50% к стоимости), но незаметные и/или неотличимые по виду от живой плоти владельца. Единственным исключением из этого правила является встроенное оружие — оно незаметно по умолчанию, так что в его цене эта незаметность уже учтена.

Каждый имплантат обладает двумя параметрами:

Киберстресс: уровень стрессовой нагрузки, который имплантат оказывает на ткани и нервную систему организма. Персонаж начинает страдать от хронической усталости, если превышает порог целостности своего организма.

Цена: в стоимость кибернетического имплантата входят профессиональные медико-технические услуги по его установке и наладке. На планетах, где кибернетическое вмешательство в организм запрещено, цена может быть вдвое и даже втрое выше указанной.

Установка и удаление киберустройств

Как и было сказано выше, в цену имплантата входит стоимость услуг по его установке. Персонаж может скостить цену на 25%, если обратится к одному из подпольных хирургов, но в этом случае после операции персонаж должен пройти проверку *выносливости* (– 4). При успехе операция проходит благополучно. При провале происходит отторжение имплантата, в результате которого тот приходит в полную негодность. Стоит помнить, что подпольные хирурги обычно не горят желанием возмещать своим пациентам ущерб за подобные «недоразумения».

Если персонаж хочет удалить имплантат, он должен заплатить 25% от его стоимости. Уличные доктора в обмен на снятый имплантат обычно соглашаются провести операцию бесплатно, но в этом случае персонажу предстоит пройти проверку *выносливости* (–2). При провале организму потребуется две недели на восстановление — всё это время персонаж будет *истощён*.

Конечности: в качестве замены утраченной (или специально удалённой) части тела персонаж может установить протез или кибернетический имплантат, а то и вовсе приживить искусственно выращенную генетическую копию. Примитивный неподвижный протез руки, ноги, глаза и т. п. стоит около $ 50. Базовый кибернетический аналог без дополнительных функций стоит $ 2К и 1 пункт целостности.

Учитывайте эти параметры при установке в эту часть тела дополнительных имплантатов (так, при наличии кибернетической руки, установка в неё встроенного холодного оружия обойдётся в $ 3К и 0 пунктов целостности, а не в $ 5К и 1 пункт целостности, как обычно). Искусственно выращенная («клонированная») конечность стоит $ 3К, но не влияет на целостность и считается обычной, «родной» частью тела.

Указанные цены справедливы для любого технически развитого сообщества с относительно свободным доступом к современному медицинскому оборудованию. Как и в случае с киберустройствами, на менее развитых планетах или в сообществах, где биомеханическое и/или хирургическое вмешательство в организм запрещены, цена на подобные товары и услуги может быть значительно выше.

Киберстресс

Установка киберустройства — сложная хирургическая операция, которая затрагивает весь организм в целом — от костей и мягких тканей до центральной нервной системы. Любой персонаж имеет предел прочности, за который его тело и разум просто не в силах перешагнуть.

У каждого киберустройства есть параметр, который называется киберстрессом. У каждого персонажа, в свою очередь, есть несколько «пунктов целостности» — эта величина равна значению его *выносливости* или *характера* (смотря что ниже) и называется порогом целостности.

Устанавливая киберустройство, персонаж компенсирует киберстресс за счёт пунктов целостности, и как только они подойдут к нулю, организм персонажа уже не сможет справляться с дополнительными имплантатами. Если персонаж потратит ещё один пункт целостности, он начнёт страдать от хронического утомления, если два — *истощения* (см. Усталость, ДА 110). Помните, персонаж не может превысить свой порог целостности более чем на два пункта.

КИБЕРУСТРОЙСТВА

Число в скобках после названия устройства показывает, сколько раз можно установить себе этот тип улучшения. «∞» означает «без ограничений».

Тип	Кибер-стресс	Цена
Автодоктор (1): циркулирующие в крови пациента нанороботы исцеляют полученные им *ранения*. Они автоматически исцеляют по одному *ранению* в день и дают +4 к проверкам *выносливости* при попытках не умереть, истекая кровью. Раз в день, пока пациент жив, нанороботы имеют 50% шанс нейтрализовать любые попадающие в его организм яды и заболевания.	2	$10K
Боевая специализация (∞): персонаж получает боевую *черту*, игнорируя любые её требования за исключением требований по наличию других *черт*. Обратите внимание, что преимущества от двух одинаковых *черт* не суммируются друг с другом, даже если одной из этих *черт* персонаж обладает и без киберустройств.	2	$5K за ранг черты
Броня (∞): подкожные пластины или броневолокна обеспечивают персонажу 2 пункта *брони*, защищающей всё его тело. Это значение суммируется со значением *брони* надетых на персонажа доспехов (если, конечно, это не *тяжёлая броня* — в этом случае используйте наиболее высокий показатель).	1	$3K
Всплеск адреналина (1): миниатюрная биохимическая «фабрика» значительно улучшает работу надпочечников. Персонаж получает +2 при попытках выйти из *шока*. Устройство прекрасно сочетается с чертой *боевая закалка*.	2	$5K
Встроенное стрелковое оружие (2): в одно из предплечий персонажа вживляется портативный лазерный или огнестрельный пистолет. Перезарядка оружия осуществляется вручную, а «окно» для замены батареи или обоймы обычно тщательно замаскировано лоскутом искусственной кожи. Помимо лазерных и огнестрельных пистолетов ведущий может позволить использовать и другие компактные образцы стрелкового оружия.	1	$5K + цена оружия
Встроенное холодное оружие (2): в одно из предплечий персонажа вживляются выдвижные когти или длинные лезвия, которые наносят *сила*+d6 урона. Персонаж может подготовить их к бою практически мгновенно (свободное действие). При желании он может оснастить их любым улучшением для клинкового холодного оружия, описанным на стр. 38.	1	$5K
Киберджек (1): настоящие хакеры не пользуются клавиатурами — они подключаются к компьютерам напрямую, через специальный головной шунт, и «ныряют в матрицу». Если персонаж использует это устройство, имея дело с электроникой, он получает +4 к проверкам любого *знания*. Если проверка при этом оказывается неудачной (в том числе при провале *вызова судьбе*), персонаж зарабатывает нервное перенапряжение — уровень *усталости*, который исчезнет сам собой через один час. Из-за этой усталости персонаж может оказаться *при смерти*, но не умереть. Если же компьютер был особенно мощным и/или хорошо защищённым, то вместо усталости персонаж получает 3d6 урона (а то и больше, если речь идёт о новейших военных или корпоративных системах). Обратите внимание, что от этого урона *броня* не защищает.	1	$3K
Коммуникатор (1): небольшая рация, встроенная в черепную коробку персонажа. Радиус её действия достигает 8 километров, а сигнал совместим с любыми стандартными системами связи.	1	$1K
Комплект подводника (1): персонаж получает жабры, складные перепонки между пальцами рук и ног и возможность дышать в любой богатой кислородом жидкости (т. е. в воде большинства озёр, рек и океанов), а во время плавания его *шаг* равен значению его навыка *плавания*.	2	$5K
Маска (1): голосовые связки, носоглотку, а также лицевые кости и мышцы персонажа заменяет пластичная синтетическая субстанция, позволяющая ему по собственному желанию изменять черты своего лица. Каждый раз для этого требуется пять минут и успешная проверка *смекалки*. При этом за каждый успех и подъём персонаж может повысить или понизить свою *харизму* на один пункт. С помощью этого имплантата при наличии хорошего фото можно попытаться скопировать чужую внешность (а если имеется аудиозапись, то и голос).	3	$15K
Носильщик (1): это улучшение подразумевает общее укрепление костей и суставов персонажа, в результате которого показатель *допустимой нагрузки* возрастает до (*сила* ×4) килограммов. Если персонаж также обладает чертой *бугай*, этот показатель увеличивается до (*сила* ×5) килограммов.	2	$5K

Тип	Кибер-стресс	Цена
Улучшение параметра (∞): эта группа улучшений являет собой целый спектр различных устройств, обеспечивающих преимущество +2 к проверке любого *навыка* или *характеристики* (но не более одного улучшения на каждый *параметр*). Пример одного из таких устройств — встроенная в глаз система наведения, которая даёт +2 к проверкам *стрельбы*. Преимущества от этих устройств суммируются с преимуществами, полученными из других источников.	1	$ 10K
Улучшение характеристики (∞): каждый раз, как устанавливается это улучшение, одна из *характеристик* персонажа повышается на одну ступень. Каждое улучшение *характеристики* выше d12 прибавляет к её значению +1 (d12+1, d12+2 и т. д.).	2	$ 3K
Улучшенное зрение (1): эти усовершенствованные кибернетические глаза обеспечивают пятидесятикратное увеличение изображения, а также позволяют воспринимать окружающее в режиме тепловидения и сумеречного зрения. Благодаря ним персонаж получает +2 к проверкам *внимания* при попытках заметить что-нибудь вдалеке, а переключившись в нужный режим, игнорирует часть штрафов за освещение. Переключение режимов — свободное действие.	1	$ 10K
Усиленные ноги (∞): *шаг* персонажа увеличивается на 2, а значение его скорости при беге — на одну ступень. Кроме того, дистанция его прыжка увеличивается на одну *клетку*. Каждое дополнительное усиление даёт только +2 к *шагу*.	2	$ 5K
Фильтры (1): система ушных, носовых, носоглоточных и лёгочных фильтров надёжно защищает персонажа от распылённых в воздухе вредоносных веществ, а заодно и улучшает качество вдыхаемого воздуха. Персонаж получает +4 к проверкам *выносливости* при попытках не отравиться непригодной для дыхания газовой смесью или распылёнными в воздухе токсинами; не заразиться болезнью, передающейся воздушно-капельным путём; сохранять работоспособность в условиях слишком плотной или разреженной атмосферы.	1	$ 5K
Электронный навык (∞): в тело пациента вживляется порт-считыватель для работы с особыми чипами (почти невесомыми пластинками размером с ноготь большого пальца), способными наделить персонажа новым навыком или улучшить уровень владения уже имеющимся. В том и другом случае — максимум на четыре ступени. При желании персонаж может без труда извлечь из порта один чип и вставить вместо него другой. Сам процесс замены — *свободное действие*, но после замены новый чип начнёт работать только через один *раунд*.	1	$ 3K × ступень

Снаряжение

В этой главе ты найдёшь целую вселенную оружия и прочих устройств, которые позволят твоим персонажам исследовать бескрайние просторы космоса, как можно дольше оставаясь при этом в живых. Указанные цены — величина усреднённая, так что ведущий может изменять их по своему усмотрению, руководствуясь нуждами собственной кампании, обилием и недостатком ресурсов и производственных мощностей и даже текущей политической ситуацией, вполне способной повлиять на тонкости галактической коммерции.

Стартовое богатство и снаряжение персонажей целиком зависит от нужд текущей кампании, но в случае с научно-фантастическими игровыми мирами мы рекомендуем увеличить начальные финансы персонажей с $500 до $1K.

Сверхтехнологии

Некоторые предметы в этой главе помечены словом «сверхтехнология». Это означает, что данное устройство относится к уровню технологического развития, значительно превышающего тот, который в начале этой книги мы договорились считать средним. Если, скажем, межпланетный челнок — вещь по меркам жанра научной фантастики самая обыденная, то телепорт вполне может наличествовать лишь в теории.

Существование и практическое применение такого рода технологий способно сильно повлиять на игру, так что ведущему следует сразу определиться, есть ли в его игровом мире те или иные сверхтехнологии.

Кроме того, если сверхтехнологии всё-таки существуют, ведущему следует заранее обдумать некоторые нюансы. Например, воспользовавшись телепортом, может ли персонаж попасть туда, где никогда не был? Что случится, если в месте назначения уже находится какой-нибудь предмет? А если это не предмет, а человек? Можно ли безопасно телепортироваться, если несёшь кого-нибудь на руках?

На эти и многие другие подобные вопросы ведущему предстоит ответить самостоятельно, руководствуясь обстоятельствами и внутренней логикой своего игрового мира.

Подсчёт боеприпасов

Учёт истраченных и оставшихся боеприпасов может быть либо подробным, либо «кинематографичным» (см. далее).

Подробный способ: количество ракет, бомб и торпед учитывается поштучно — в их описании указано, сколько единиц умещается в один модульный отсек.

Количество модульных отсеков, необходимых для хранения боезапаса огнестрельного орудия, вдвое меньше, чем количество отсеков, занимаемых самим орудием (округляя в большую сторону). Так, скажем, боезапас в 100 снарядов для тяжёлой автоматической пушки займёт 2 модульных отсека.

Лазеры, установленные на современные транспортные средства, шагающие танки, космические корабли и т. п., подключаются к бортовой сети и не требуют дополнительных «боеприпасов». Если же лазер установлен на более при-

митивной технике (например, если это транспортное средство с двигателем внутреннего сгорания), то количество модульных отсеков, необходимое для хранения дополнительного боезапаса, рассчитывается так же, как и для огнестрельного орудия. Так, скажем, дополнительная батарея на 100 выстрелов для сверхтяжёлого лазера займёт 4 модульных отсека.

Кинематографичный способ: ракеты, бомбы и торпеды учитываются поштучно. Лазеры подзаряжаются самостоятельно. Если у игроков есть огнестрельное оружие, то пусть кто-нибудь из них тянет карту после каждого сражения. Если эта карта младше шестёрки, то боеприпасы группы начинают подходить к концу — ещё один бой, и они иссякнут окончательно. Таким образом проблема пополнения боезапаса становится чисто сюжетным приёмом, не требующим хоть сколько-нибудь точных расчётов.

ЛИЧНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Помимо описанных ниже предметов в любой научно-фантастической кампании доступна большая часть обычных вещей из раздела «Снаряжение» «Дневника авантюриста». Конечно, большая их часть вполне могла претерпеть некоторые изменения, обусловленные научно-техническим прогрессом, так что ведущий при желании может сделать их легче, дешевле (дороже) или эффективнее. Как бы то ни было, принципиально они от этого не изменятся.

3D-принтер (5 кг, $500): при наличии чертежей и нужного сырья (стоимость которого равна стоимости печатаемого предмета) это устройство способно создавать любые стандартные предметы со скоростью полкилограмма в минуту. Это портативная модель, способная распечатывать предметы до 25 кг.

Автоматический переводчик (0,5 кг, $2К): программный продукт или отдельное устройство размером с электрическую бритву — автоматический переводчик — перегоняет поступающие аудиосигналы (в том числе высоко- и низкочастотные) в понятный пользователю речевой или текстовый формат. Устройство «знает» запрограммированный язык на уровне d12+2, но неспособно переводить с неизвестного ему языка. Впрочем, самые продвинутые модели переводчиков (они стоят примерно впятеро дороже стандартных) способны «учиться». В этом случае в конце каждого дня, в ходе которого хозяин устройства общался с носителем неизвестного языка, игрок должен бросать d4. При результате 1–2 устройство получает *знание* нового языка со значением d4. Теоретически устройство может продолжать «обучаться», но чтобы выучить язык на уровне d6, игрок должен будет получить 1–2 уже на d6 и т. д., пока значение *знания* нового языка не достигнет d12+2 (для «изучения» последних трёх ступеней игрок бросает d12).

Бинокль (1 кг, $250): это оптическое устройство обеспечивает регулируемое пятисоткратное увеличение изображения, а заодно определяет направление и измеряет расстояние до наблюдаемого объекта. Обычно такие бинокли оснащаются режимом ночного видения (см. сумеречное зрение, ДА 174) или тепловидения (ДА 175), которые позволяют игнорировать штрафы за плохое освещение. Такой бинокль даёт +2 к проверкам *внимания* при попытках заметить что-нибудь вдалеке. За $2К бинокль можно оснастить системой, которая позволяет видеть сквозь стены толщиной до 15 см, если только они не сделаны из камня, металла или другого столь же плотного материала.

Генератор силового поля, портативный (15 кг, $500К): это устройство создаёт вокруг себя сферическое силовое поле размером со *средний шаблон*. Включённое поле «обтекает» объекты, которые не может заключить в себя целиком — полы, стены, мебель и т. д. Батарей генератора хватает на час работы, а их полная перезарядка занимает пять часов. Это силовое поле поглощает до 20 пунктов урона от любой немагической атаки. Если атака пробивает поле (т. е. наносит единовременно хотя бы 21 пункт урона), защитное поле схлопывается, расходуя при этом половину оставшегося в батареях заряда. Чтобы активировать генератор после этой перегрузки, потребуется проверка *ремонта*.

Гироскопическая подвеска (2,5 кг, $100): некоторые виды тяжёлого огнестрельного оружия (вроде многоствольных пулемётов) слишком тяжелы и/или обладают слишком большой отдачей для того, чтобы из него можно было стрелять «от бедра». Гироскопическая

подвеска облегчает нагрузку от такого оружия на 12,5 килограммов (в общей сложности на 10, если учесть вес самой подвески), а заодно позволяет игнорировать штрафы за стрельбу из автоматического оружия и требования к *минимальной силе* персонажа.

Детектор полезных ископаемых (2 кг, $100): за один раунд этот ручной прибор способен обнаружить полезные ископаемые, залегающие на глубине до двух метров на площади размером с *большой шаблон*. Кроме того, он позволяет игнорировать штраф –4 к проверкам *внимания*, целью которых является поиск мин.

Изолирующий дыхательный аппарат (ИДА) (0,5 кг, $250): герметичная маска, оснащённая 12-часовым запасом воздуха, незаменимая в ядовитой или непригодной для дыхания атмосфере. Если же атмосфера пригодна для дыхания, но токсична из-за наличия других газов (например, хлора), а запас воздуха уже иссяк (или персонаж по какой-то причине хочет его поберечь), то фильтр может очищать вдыхаемый воздух от вредных примесей, давая +2 к *проверкам* против их воздействия.

Камуфляжный костюм (1 кг, $250): это костюм, накидка или плащ из светодиодной ткани, который считывает и транслирует изображение того, что должен видеть потенциальный наблюдатель. Если этот наблюдатель находится дальше 8 клеток, он получает штраф –4 к проверкам *внимания* при попытках засечь цель в камуфляжном костюме, если эта цель движется со скоростью не более 3 клеток за раунд. Если наблюдатель находится на расстоянии 8 клеток или ближе, штраф к проверкам *внимания* уменьшается до –2.

Кибердека (1 кг, $1К): высокотехнологичный портативный компьютер — основной рабочий инструмент хакера. Без кибердеки взлом системы вообще невозможен, если только персонаж не отыщет компьютер с нужными данными и не подключится к нему напрямую. Новенькая кибердека, под завязку забитая самыми свежими хакерскими программами, стоит втрое дороже, но даёт хакеру +2 к проверкам *знания (компьютеры)*.

Коммуникатор (30 г, $100): портативное средство связи с голосовой активацией, которое можно вставить в ухо, закрепить на горле, прицепить к воротнику или просто держать в руке. Радиус действия самого устройства — около 1,5 километров, но оно свободно может ретранслировать свой сигнал через сеть или системы сотовой, спутниковой или радиосвязи и тем самым (теоретически) обеспечивать связь с любой точкой планеты, а то и галактики.

Маяк (2,5 кг, $2К): при активации это мощное портативное устройство передаёт сигнал бедствия на ближайший ретранслятор. Передатчик чрезвычайно мощный, батарея садится практически сразу, так что сообщение содержит информацию только о местонахождении маяка на момент его активации. Ретранслятор принимает сигнал и «гоняет» его на аварийной частоте до тех пор, пока его не получит какое-нибудь судно.

Мед-гель (0,2 кг, $20): тюбик универсального медицинского геля. Он даёт +2 к проверкам *лечения* при обработке свежих *ранений* (см. *золотой час*, ДА 24) и остановке кровотечения. Одного тюбика хватает на 10 применений.

Мед-сканер (1 кг, $600): это ручное устройство позволяет определить строение тела и состояние здоровья любого органического существа. Это весьма помогает врачу при диагностике и даёт ему +2 к проверкам *лечения*. Проведя анализ крови, мед-сканер также может определить наличие в организме токсинов и возбудителей различных заболеваний.

Мины (2,5 кг, $1К): противотанковые мины наносят 5d10 урона и обладают ББ 20, но реагируют они только на давление более 250 кг. Современные противопехотные мины оснащены детектором движения и наносят 4d6 урона по площади размером с *большой шаблон*. Поиск мины — проверка *внимания* (–4), а обезвреживание — проверка *ремонта* (–2).

Набор верхолаза (1 кг, $300): этот набор состоит из особых перчаток, наколенников и накладок для обуви. С его помощью пользователь получает возможность свободно передвигаться по любым отвесным поверхностям, будь то гранитные утёсы или стеклянные стены небоскрёбов. Персонаж проходит проверки *лазания* по стандартным правилам, но игнорирует штрафы за неудобную или скользкую поверхность. Кроме того, скорость восхождения персонажа увеличивается на 2 *клетки*.

Оптический прицел (0,5 кг, $300): оптический прицел устанавливают на снайперские винтовки и другое длинноствольное оружие. Потратив раунд на прицеливание, персонаж (помимо стандартного преимущества) игнорирует 2 пункта штрафа к проверке *стрельбы* за дистанцию, в том числе за предельную (см. Предельная дистанция на стр. 19). Оптические прицелы с режимом ночного видения (см. сумеречное зрение, ДА 174) стоят втрое дороже, зато позволяют игнорировать штрафы за плохое освещение. Переключение режимов — свободное действие. Кроме того, любой оптический прицел даёт +2 к проверкам *внимания* при попытках заметить что-нибудь вдалеке.

Питательный батончик (0,1 кг, $5): развитие технологий дегидратации и сухой заморозки «ужало» полноценный разовый паёк до тщательно упакованного брикета размером с ладонь.

Погрузчик (1000 кг, $200К): этот мощный экзоскелет (по сути — силовой доспех без

Как вообще всё это работает?

Научная фантастика как жанр в качестве объяснения принципов работы описанных в ней невероятных устройств нередко апеллирует к различным научным открытиям и техническим новинкам реального мира, но, скажем, наличие «сверхсветовых» космических путешествий может объясняться как одной из свежих хитроумных теорий какого-нибудь мозговитого парня из NASA, так и просто невероятными свойствами некоего фантастического топлива. Иными словами, если не хотите заморачиваться — не заморачивайтесь! Помните: если в «твёрдой» научной фантастике можно потратить кучу времени, объясняя силовые поля работой каких-нибудь высокоскоростных сенсоров, управляющих точечными упреждающими возмущениями мощного электромагнитного излучения, то в динамичной и брутальной космической опере вполне можно ограничиться тем, что силовые поля есть и работают.

Как бы то ни было, в этой книге объясняется лишь функционал описанных в ней устройств — все необходимые детали ведущий может додумать по своему усмотрению, руководствуясь духом и нуждами кампании.

Уровень технологического развития

Снаряжение, описанное в этой главе, ограничено в основном тем, что может пригодиться героям во время исследования далёких планет и стычек с коварными врагами в каменных джунглях громадных городов будущего.

При желании, естественно, можно добавить технологии, не особо влияющие на саму игру, но способные придать происходящему нужный оттенок. Так, в цивилизованном будущем «антуражные» вещицы вроде светодиодных тканей, голографических медиа и синтетического мяса могут быть распространены повсеместно, но если твоя кампания больше смахивает на антиутопию, то те же самые вещи могут быть «волшебными артефактами», доступными лишь очень и очень немногим.

бронированных элементов и средств связи) обладает *силой* d12+6 и *шагом* 2. Он оснащён массивными кантовочными зажимами для подъёма, транспортировки и укладки тяжёлых грузов. В бою эти зажимы не слишком удобны и считаются импровизированным оружием (–1 к *защите* и проверкам *драки*), которое наносит *сила*+d6 урона.

Портативный персональный компьютер (ППК) (0,5 кг, $500): небольшой компьютер с объёмом памяти на 100 терабайт, оснащённый устройством выхода в сеть. ППК бывают самых разных форм и размеров — от широких браслетов до стандартных сенсорных планшетов. Помимо множества программных функций, типичных для такого рода устройств, персонаж, использующий ППК, получает+4 к проверкам *общедоступного знания.*

Проектор (2 кг, $1К): подобные устройства создают объёмные (или двумерные) голографические проекции изображений, полученных с внешних носителей через встроенный порт передачи данных. Рабочая область стандартного проектора — сфера радиусом около полуметра.

Проходческий излучатель (5 кг, $40К): это основной инструмент шахтёров, промышляющих минеральными ископаемыми на отдалённых планетах или перспективных астероидах. За *раунд* этот аппарат способен распылить до 30 литров почвы или скальной породы. Бронированные поверхности поддаются вдвое медленнее. Излучатель можно использовать в качестве импровизированного «холодного» оружия, которое наносит 3d6 урона, обладает ББ 5 и даёт штраф –2 к проверкам *драки* и защите вместо обычного –1.

Псионический щит (0,5 кг, $1К): облегающая шапочка из металлизированного волокна, которая даёт персонажу 4 пункта *брони* против псионических атак и преимущество +4 при сопротивлении любому псионическому воздействию. Псионический щит прекрасно сочетается с чертой *защита от сверхъестественного*.

Самоклеящиеся заплатки (0,5 кг, $20): эти небольшие квадратики материала, из которого сделаны космические скафандры, используют для полевого ремонта полученных скафандром повреждений. Одной заплатки хватает на одну прореху. Подробнее о космических скафандрах см. на стр. 36.

Сенсорный модуль (лёгкий: 1 кг, $500; средний: 9 кг, $5К): тепловые, химические, магнитные и другие разновидности активных сенсоров игнорируют штрафы за плохое освещение и дают +2 к проверкам *внимания* при поиске соответствующих целей: живых существ, химических веществ, металлических предметов и т. д. Искомый объект не обязательно должен находиться в зоне прямой видимости, но особенно плотные преграды между ним и эмиттером сенсора вполне могут стать причиной недостоверных или ложных показаний прибора (последнее слово, как всегда, за ведущим). Радиус действия лёгких ручных сенсоров равен 50 метрам. Заплечные сенсорные модули средней мощности значительно тяжелее, а радиус их действия может достигать 500 метров.

Термическое одеяло (0,5 кг, $500): это полотно 2,5×1,5 метра сплетено из лёгких и тонких термических волокон, способных впитывать и рассеивать тепловую энергию, обеспечивая защиту от перепадов температур в пределах от 65° до –45° С. Полностью заряженное одеяло способно проработать 72 часа. Термические одеяла — неотъемлемая часть современного походного снаряжения.

Термическая палатка (1 кг, $500): эта быстросборная двухместная палатка выполнена из того же материала, что и термические одеяла (см. выше). Палатка и складные распорки для неё упакованы в небольшую непромокаемую сумку.

Универсальный резак (7,5 кг, $50К): резак — это устройство, которое разрушает межмолекулярные связи в твёрдых телах при помощи ультразвука, близкофокусного лазерного луча или — на уровне сверхтехнологий — потока античастиц. Подобные инструменты нередко применяются спасательными и абордажными командами при вскрытии корпусов кораблей и заблокированных отсеков. За один раунд этим инструментом можно сделать разрез в сантиметр шириной, 30 сантиметров длиной и 30 сантиметров глубиной. Скорость уменьшается вдвое за каждые 30 пунктов *брони*, которыми обладает разрезаемый материал. Резак можно использовать в качестве импровизированного «холодного» оружия, которое наносит 3d6 урона, обладает ББ 10 и даёт штраф –2 к проверкам *драки* и *защите* вместо обычного –1.

Фильтр для воды (0,5 кг, $100): эта фляжка с фильтром способна очистить от примесей и токсинов даже самую грязную воду. Жидкость попадает внутрь, фильтрат оседает снаружи, и через одну минуту во фляжке остаётся примерно пол-литра чистой питьевой воды.

Ховерборд (1 кг, $200): это устройство размером со скейтборд парит на высоте в несколько сантиметров над землёй, позволяя игнорировать штрафы за некоторые труднопроходимые участки местности — снег, грязь и т. п. (по усмотрению ведущего). Доска управляется при помощи навыка *пилотирования*. Эта модель оснащена небольшими реактивными двигателями, которые обеспечивают ей ускорение 5 и предельную скорость 20.

Экзоскелет (2,5 кг, $10K): это устройство, тяги и шарниры которого легко скрыть под свободной одеждой, повышает значение *силы* пользователя на две ступени.

Снаряжение	Вес	Цена
3D-принтер	5 кг	$500
Автоматический переводчик	0,5 кг	$2K
Бинокль	1 кг	$250
Генератор силового поля, портативный	15 кг	$500K
Гироскопическая подвеска	2,5 кг	$100
Детектор полезных ископаемых	2 кг	$100
Изолирующий дыхательный аппарат (ида)	0,5 кг	$250
Камуфляжный костюм	1 кг	$250
Кибердека	1 кг	$1K
Коммуникатор	30 г	$100
Маяк	2,5 кг	$2K
Мед-гель	0,2 кг	$20
Мед-сканер	1 кг	$600
Мины	2,5 кг	$1K
Набор верхолаза	1 кг	$300
Оптический прицел	0,5 кг	$300
Питательный батончик	0,1 кг	$5
Погрузчик	1 т	$200K
Портативный персональный компьютер (ппк)	0,5 кг	$500
Проектор	2 кг	$1K
Проходческий излучатель	5 кг	$40K
Псионический щит	0,5 кг	$1K
Самоклеящиеся заплатки	0,5 кг	$20
Сенсорный модуль, лёгкий	1 кг	$500
Сенсорный модуль, средний	9 кг	$5K
Термическая палатка	1 кг	$500
Термическое одеяло	0,5 кг	$500
Универсальный резак	7,5 кг	$50K
Фильтр для очиски воды	0,5 кг	$100
Ховерборд	1 кг	$200
Экзоскелет	2,5 кг	$10K

БРОНЯ

В глухих уголках галактики всё ещё велик шанс наткнуться на устаревший хлам вроде кевларовых бронежилетов, кожаных доспехов и стальных кольчуг. Цивилизованные народы давно разработали куда более совершенные средства защиты, и в этом разделе описаны некоторые из их разновидностей. Значение *брони* от нескольких надетых доспехов не суммируется. Если не указано обратное, то используется только наибольший из показателей.

Боевой костюм (6 кг, $ 800): это набор из жилета, комбинезона, шлема, высоких ботинок, защитных перчаток и тактической «разгрузки» с многочисленными карманами и креплениями для рюкзака и подсумков. Жилет (2,5 кг, $ 300) и/или шлем (1 кг, $ 100) при желании можно использовать отдельно. Как бы то ни было, защитное снаряжение такого уровня обеспечивает 6 пунктов *брони*, а также отменяет до 4 пунктов ББ от баллистических поражающих элементов.

Бронежилет (2 кг, $ 200): этот жилет из лёгкого и прочного материала можно незаметно и без особых неудобств носить под обычной одеждой. Он даёт 4 пункта *брони*, а также отменяет до 4 пунктов ББ от баллистических поражающих элементов (пуль, осколков и т. п., но не от энергетического или холодного оружия).

Генератор силового поля, персональный (2 кг, $ 2К): сверхтехнология. Персональный генератор силового поля обычно носят на поясе. Он даёт 4 пункта *брони* против любого немагического урона. Батареи такого генератора хватает на 24 часа непрерывной работы; её перезарядка занимает один час. На силовое поле не действует ББ, а если речь не идёт о другом таком же персональном генераторе, то значение *брони* силового поля суммируется со значением *брони* надетых на персонажа доспехов.

Космический скафандр (10 кг, $ 2К): это стандартный герметичный скафандр из армированного эластичного полотна, оснащённый запасом воздуха и системой термоизоляции. Он даёт 1 пункт *брони*, а в комплекте с ним идёт закрытый шлем с мощным фонарём, рацией (радиус действия — до 80 километров) и головным дисплеем, на который выводятся данные о составе атмосферы, поступающие через систему связи сообщения и прочая подобная информация. Газовые баллоны скафандра содержат восьмичасовой запас дыхательной смеси.

Такие скафандры дают +4 к проверкам *выносливости* против воздействия радиации, а также полностью защищают от холода и вакуума открытого космоса. Если, находясь в вакууме, персонаж в скафандре получает *ранение*, следующим же действием он должен заделать пробоину в скафандре при помощи самоклеящейся заплатки (см. стр. 34). Если он этого не сделает, скафандр будет разгерметизирован, а персонаж уже в следующем раунде испытает на себе все прелести декомпрессии (см. Вакуум на стр. 16).

За $ 1000 скафандр можно оснастить небольшими маневровыми двигателями для работы в невесомости и запасом топлива на 8 часов.

Космический скафандр, боевой (13 кг, $ 2500): конструкция боевой разновидности стандартного космического скафандра (см. выше) усилена специальными бронепластинами, которые дают 4 пункта *брони*, а также отменяет до 4 пунктов ББ от баллистических поражающих элементов.

Костюм-крыло (4 кг, $ 1500): лёгкий облегающий костюм с перепонками, который позволяет персонажу десантироваться на значительные расстояния, перемещаясь по воздуху с шагом 48 (около 200 км/ч) и манёвренностью –2. Максимальное расстояние полёта в костюме-крыле примерно в 10 раз больше высоты, на которой этот полёт начинается (так, стартовав с утёса на высоте 1 километра над землёй, персонаж может пролететь до 10 километров по горизонтали). При маневрировании и посадке используется навык *пилотирования*. Неудачная проверка при посадке обходится незадачливому летуну в 3d6 урона.

Костюм-крыло даёт всего 1 пункт *брони*, но требования аэродинамики не позволяют использовать вместе с ним другие виды личной защиты за исключением персональных силовых полей (если они, конечно, существуют в вашем игровом мире).

Полевой комбинезон (6 кг, $ 2К): эти обтягивающие эластичные комбинезоны оснащены десятками разных карманов, расположенных таким образом, что вес переносимого в них снаряжения уменьшается на 20%.

Комбинезон даёт 2 пункта *брони*, а благодаря встроенной системе климат-контро-

ля и замкнутому циклу переработки отходов обеспечивает +2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении воздействию жары, холода, голода и жажды. Цвет внешней поверхности полевого комбинезона автоматически подстраивается под окружающую среду, так что персонаж получает +1 к проверкам *маскировки*. За $ 1К полевой комбинезон можно оснастить складными перепонками — в разложенном состоянии они позволяют использовать его как костюм-крыло (см. выше).

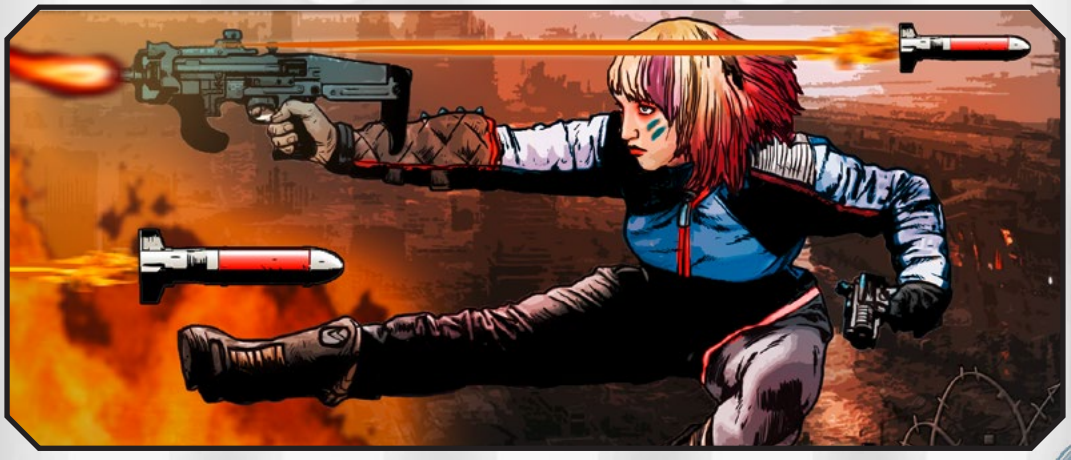
Полимерный щит (малый: 1 кг, $ 200; средний: 2 кг, $ 300; большой: 3 кг, $ 400): это значительно более лёгкий и прочный современный аналог типичного средневекового щита. Средние и большие полимерные щиты обеспечивают 4 пункта *брони* против дистанционных атак вместо обычных 2.

Противолазерная накидка (2,5 кг, $ 500): лёгкий серебристый материал этой накидки с лёгкостью рассеивает когерентное световое излучение, обеспечивая 8 пунктов *брони* и отменяя до 2 пунктов ББ от лазерных лучей. Ни от чего другого этот вид брони не защищает.

Накидку можно надеть (или закрепить) поверх любой другой брони, однако блестящая поверхность накидки даёт –2 к проверкам визуальной *маскировки*.

Пока персонаж носит противолазерную накидку, нужно бросать кубик за каждое полученное им *ранение*. Если хотя бы на одном из них выпадает нечет, накидка необратимо выходит из строя и становится бесполезной (одна из причин, по которой противолазерные накидки так и не получили широкого распространения в рядах вооружённых сил).

Броня	Вес	Цена
Бронежилет	2 кг	$200
Боевой костюм	6 кг	$800
Боевой жилет	2,5 кг	$300
Боевой шлем	1 кг	$100
Противолазерная накидка	2,5 кг	$500
Генератор силового поля, персональный	2 кг	$2К
Костюм-крыло	4 кг	$1500
Полимерный щит, малый	1 кг	$200
Полимерный щит, средний	2 кг	$300
Полимерный щит, большой	3 кг	$400
Полевой комбинезон	6 кг	$2К
Космический скафандр	10 кг	$2К
Космический скафандр, боевой	13 кг	$2500



ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Всё холодное оружие из «Дневника авантюриста» доступно и в научно-фантастических игровых мирах. Чаще всего его оснащают разнообразными модификациями: мономолекулярной заточкой лезвий, шоковыми разрядниками, генераторами энергетических и силовых полей, а то и вовсе заменяют режущую кромку вращающейся цепью, сплошь усаженной острейшими алмазными зубцами. Любое холодное оружие (в том числе простую перчатку или кастет) можно оснастить одной и только одной модификацией.

Энергоблок: для работы некоторым модификациям требуется источник энергии. Чаще всего это специальное устройство, которое подзаряжается самостоятельно буквально от чего угодно: кинетической и тепловой энергии, фоновой радиации и т. д. Однако если при проверке навыка *драки* персонаж сталкивается с *осложнением* (1), энергоблок перегорает, и оружие лишается источника энергии до тех пор, пока перегоревшее устройство не будет заменено (замена энергоблока — это одно действие). Сам энергоблок стоит $ 50 и весит 0,5 кг. Вес улучшений приведён с учётом веса энергоблока. В описании каждой модификации указано, что происходит, если энергоблок перегорает.

Модификация	Вес	Цена
Мономолекулярный клинок: режущую кромку клинкового оружия (мечей, ножей, топоров и т. п.) можно «заточить» до мономолекулярной остроты либо заменить её сверхпрочной мононитью. Эта модификация даёт +2 к урону и увеличивает ББ на 1/2 максимального значения игральной кости урона (+2 к ББ, если это d4, +4 к ББ, если d8 и т. д.). Для работы оружию с мономолекулярным клинком не требуется энергоблок.	—	$ 500
Силовое оружие: любое холодное оружие можно оснастить устройством, которое запасает кинетическую энергию, усиливая наносимый оружием удар. Эта модификация увеличивает урон от оружия на d6. Если при проверке *драки* персонаж с этим оружием получает подъём, дополнительный урон возрастает до d10. Без энергоблока силовое оружие теряет описанные преимущества.	+0.5	$ 500
Цепной клинок/виброклинок: любое клинковое оружие (мечи, ножи, топоры и т. п.) можно оснастить небольшим, но очень мощным приводом с бегущей вдоль лезвия цепью, усаженной острыми алмазными зубцами. Либо, как вариант, столь же небольшим и не менее мощным сверхвысокочастотным вибромотором. При работе оснащённое этой модификацией оружие сильно шумит, зато получает +2 к ББ, а его урон увеличивается на d6. Без энергоблока такое оружие теряет описанные преимущества.	+1	$ 500
Шоковый разрядник: этим устройством можно оснастить любое дробящее оружие. Если атака (в том числе касанием) шоковым оружием попадает в цель, урон вычисляется как обычно. Сразу после этого жертва должна пройти проверку *выносливости*; при провале она *распластывается* и теряет сознание (см. *при смерти*, ДА 23). С этого момента в начале каждого следующего хода она должна проходить проверку *выносливости*, чтобы прийти в сознание. В случае успеха она приходит в себя, но остаётся в *шоке*, от которого может попытаться избавиться на следующий ход по стандартным правилам. При подъёме жертва приходит в себя, тут же выходит из *шока* и сразу может действовать как обычно. Без энергоблока оружие с шоковым разрядником теряет описанные преимущества.	+0.5	$ 500
Энергетический клинок: клинок этого оружия — поток чистой энергии. Эта модификация даёт +4 к ББ, увеличивает урон на одну ступень, снимает ограничения, связанные с *силой* персонажа и даёт оружию свойство тяжёлого оружия (вдобавок ко всем уже имеющимся). Без энергоблока такое оружие становится бесполезным.	+0.5	$ 500

РУЧНОЕ СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

В галактике полно оружия, способного убивать и выводить врагов из строя на расстоянии.

ББ — бронебойность, МС — минимальная сила.

Режимы (РЖ): 1В — одиночный выстрел, 2В — двойной выстрел, 3В — короткая очередь, 6В — веерный огонь, авто X — длинная очередь.

Примечания: тяжёлое — тяжёлое оружие, МШ — малый шаблон, СШ — средний шаблон, БШ — большой шаблон, КШ — конусный шаблон.

Боезапас: в скобках указаны цена и вес полного магазина, батареи, баллона и т. п.

Гранаты

Гранаты будущего стали меньше, легче и удобнее как в походе, так и в бою. Наиболее распространены четыре типа таких гранат:

- **Дымовая:** создаёт облако дыма в области размером с БШ, который сильно затрудняет видимость (–4). За двойную цену в дыму могут содержаться преломляющие частицы, вдвое уменьшающие урон любого энергетического оружия.
- **Зажигательная:** урон 3d10. Тяжёлое, МШ, может вызвать возгорание. Игнорирует любую негерметичную броню.
- **Осколочная:** урон 3d6. Тяжёлое, БШ.
- **ЭМИ:** мощный электромагнитный импульс отключает все электронные устройства в пределах СШ. Машины, силовые доспехи и экранированные устройства получают 3d6 несмертельного урона с учётом *стойкости* (но не *брони*).

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МС	Вес	Цена
Граната	5/10/20	см. тип	см. тип	1В	1	—	0,1	$50
Гранатомёт	24/48/96	см. тип	см. тип	1В	20 (см. тип)	d6	8	$700

Примечание: Гранатомёт способен вести огонь любым из перечисленных выше типов гранат. Его можно прикрепить к автомату или другому похожему оружию в качестве подствольника.

Дезинтеграторы

Это опасное и чаще всего незаконное оружие, которое попросту уничтожает любую материю, оставляя после себя лишь жуткие раны и дымящиеся воронки. Когда выстрел из дезинтегратора попадает в цель, та получает положенный урон. Если этот луч причиняет *ранение*, цель проходит проверку по таблице увечий, чтобы выяснить, в какую часть тела пришлось попадание (если, конечно, атака не была прицельной), и сразу после этого — проверку *выносливости*. При подъёме ничего больше не происходит; при успехе соответствующая часть тела получает увечье и выходит из строя до тех пор, пока это *ранение* не будет вылечено. Провал означает, что конечность дезинтегрирована (если это голова или торс, цель обычно погибает). Если целью выстрела было что-то неорганическое, то каждое попадание выжигает воронку 30 см в диаметре и 10 см глубиной.

Боезапас дезинтеграторов — особо ёмкие конденсаторные батареи.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МС	Вес	Цена
Пистолет-дезинтегратор	3/6/12	3d10	—	1	5 ($20; 0,5)	—	5	$3K
Примечание: тяжёлое, сверхтехнология.								
Карабин-дезинтегратор	5/10/20	3d10	—	1	5 ($20; 0,5)	d6	12	$10K
Примечание: тяжёлое, сверхтехнология.								

Игломёты

Так называемые «иглы» — это короткие дротики из лёгкого металла или твёрдого пластика, упакованные в прозрачные пластиковые кассеты и предназначенные для стрельбы внутри отсеков космических кораблей. Иглы наносят серьёзный урон незащищённой плоти, но плохо справляется с бронированными целями.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МС	Вес	Цена
Игломёт	12/24/48	2d4+1	—	авто 3	90 ($30; 0,25)	—	4	$600

Лазеры

Лазер — это сфокусированный луч когерентного света, способный резать и прожигать цели насквозь. В качестве элемента питания лазерное оружие использует компактные батареи.

- **Отдача:** при ведении автоматического огня лазеры не получают штрафа за отдачу.
- **Перегрузка:** любой из описанных ниже лазеров имеет режим перегрузки, при котором урон оружия возрастает на d6, но если при проверке *стрельбы* персонаж сталкивается с *осложнением* (1), лазер отключается и выстрелить сможет лишь через раунд, когда система включится вновь.
- **Прижигание:** персонаж, который оказался *при смерти* из-за попадания лазерного луча, получает +2 к проверкам *выносливости* при попытках не умереть, истекая кровью.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МС	Вес	Цена
Лазерный пистолет	15/30/60	2d6	2	1В, 2В, 6В	50 ($20; 0,1)	—	2	$250
Скорострельный лазерный пистолет	15/30/60	2d6	2	1В, 2В, 6В, авто 4	100 ($20; 0,25)	—	4	$500
Лазерная винтовка	30/60/120	3d6	2	3В	100 ($20; 0,25)	d6	8	$700
Многоствольный лазер	50/100/200	3d6+4	2	авто 4	800 ($50; 2)	d6	20	$1000

Нейрошокеры

Это оружие лишает противника сознания оглушающим лучом. Оно не работает против существ без нервной системы. В качестве элемента питания нейрошокер использует компактные батареи.

Примечание: при попадании из нейрошокера жертва должна пройти проверку *выносливости*, при провале она *распластывается* и теряет сознание (см. *при смерти*, ДА 23). С этого момента в начале каждого следующего хода она должна проходить проверку *выносливости*, чтобы прийти в сознание. В случае успеха она приходит в себя, но остаётся в *шоке*, от которого может попытаться избавиться на следующий ход по стандартным правилам. При подъёме жертва приходит в себя, тут же выходит из *шока* и сразу может действовать как обычно.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МС	Вес	Цена
Нейрошокер	5/10/20	—	—	1В	12 ($20; 0,1)	—	1	$300

Огнемёты

Огнемёты работают на баллонах с жидким или газообразным топливом. Выстрел из огнемёта поджигает цель, окатывая её потоком раскалённого пламени. Нередко это оружие используют для выкуривания врагов, засевших в пещерах и иных труднодоступных местах. Описанные ниже огнемёты мощнее, легче и эффективнее своих примитивных прародителей (ДА 77). Лёгкий огнемёт похож на массивный пистолет, тяжёлый — на ружьё.

Тяжёлый огнемёт: при стрельбе из этого оружия можно использовать либо КШ, либо СШ с центром в любой точке в радиусе 18 клеток.

Примечание: при стрельбе из огнемёта урон приходится на самую слабозащищённую часть тела жертвы и может вызвать возгорание.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МС	Вес	Цена
Лёгкий огнемёт *Примечание: тяжёлое, КШ, см. описание.*	КШ	2d12	—	1В	10	—	5	$500
Тяжёлый огнемёт *Примечание: тяжёлое, см. описание.*	особая	3d12	—	1В	30	d6	30	$1000

Осколочные ружья

Это оружие, похожее на ручную мортиру, выстреливает тяжёлым металлическим шаром, который при столкновении взрывается роем бритвенно-острых осколков, поражающих всех вокруг. Осколочные ружья рассчитаны на поражение незащищённых целей, поэтому куда менее эффективны против целей бронированных.

Примечание: если броня защищает большую часть тела цели, то против выстрела из осколочного ружья её показатель удваивается.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МС	Вес	Цена
Осколочное ружьё *Примечание: БШ, см. описание*	12/24/48	3d6+2	—	1В	6 ($40; 0,5)	d6	15	$500

Огнестрельное оружие

В галактике будущего традиционное огнестрельное оружие применяется весьма и весьма широко. Те виды, что описаны ниже, — это высокотехнологичные безгильзовые аналоги своих далёких предшественников. За время своего существования они стали легче, надёжнее и удобнее; почти все они оснащены электронным счётчиком оставшихся в магазине боеприпасов. Стрельбу из тяжёлых пулемётов чаще всего ведут с треноги или гироскопической подвески.

Лёгкий пистолет: налагает штраф –2 на проверки *внимания* при попытке обнаружить его при обыске или осмотре

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МС	Вес	Цена
Лёгкий пистолет	10/20/40	2d6–1	2	1В, 2В, 6В	12 ($2; 0,1)	—	.5	$200
Средний пистолет	12/24/48	2d6	3	1В, 2В, 6В	24 ($12; 0,5)	—	2	$300
Тяжёлый пистолет	12/24/48	2d6+1	4	1В, 2В, 6В	12 ($7; 0,5)	—	4	$400
Пистолет-пулемёт	12/24/48	2d6	2	1В, 2В, 3В, 6В, авто 3	45 ($22; 1)	—	7	$700
Автомат	24/48/96	2d8+1	3	1В, 2В, 3В, 6В, авто 3	60 ($60; 3,5)	d6	11	$1500
Охотничья винтовка *Примечание: позиционное*	24/48/96	2d8+1	3	1В	8 ($8; 0,5)	—	6	$600
Снайперская винтовка *Примечание: позиционное, тяжёлое*	50/100/200	2d10	4	1В	12 ($24; 2)	—	8	$700
Дробовик	12/24/48	1–3d6	—	1В	8 ($16; 1,5)	—	6	$600
Автоматический дробовик	12/24/48	1–3d6	—	авто 3	18 ($36; 3,5)	d6	18	$900
Лёгкий пулемёт	30/60/120	2d8	2	авто 4	200 ($150; 4)	d8	20	$700
Тяжёлый пулемёт *Примечание: тяжёлое*	50/100/200	2d10	4	авто 3	200 ($250; 7,5)	d8	65	$700
Многоствольный пулемёт *Примечание: тяжёлое*	24/48/96	2d8+4	3	авто 4	1000 ($1K; 10)	d8	85	$10K

Плазменное оружие

Плазма — это перегретый газ, сгусток которого способен в мгновение ока поджарить любую цель. В отличие от огнемётов, боеприпас для плазменного оружия хранится не в виде топлива, а в виде чистой энергии. При нажатии на спусковой крючок рабочее тело — газ — нагревается и выстреливается в цель в виде крохотного огненного шарика.

Примечание: урон приходится на самую слабозащищённую часть тела жертвы и может вызвать возгорание.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МС	Вес	Цена
Плазменный пистолет ***Примечание:*** тяжёлое, см. описание.	12/24/48	2d10+2	—	1В	8 ($20; 0,25)	—	7	$600
Плазменная винтовка ***Примечание:*** тяжёлое, см. описание.	24/48/96	3d10	—	1В	12 ($40; 0,5)	—	12	$1200

Портативные ракетные установки

Это лёгкая пусковая установка для стрельбы прямой наводкой, так что на неё не распространяются стандартные правила стрельбы ракетами. Огонь из такой установки ведётся с плеча. Управляемые ракеты дают +2 к проверкам *стрельбы* и стоят вдвое дороже. Ракеты для этой установки могут оснащать и ЭМИ-боеголовками (см. стр. 45).

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МС	Вес	Цена
Ракетная установкае *Примечание: тяжёлое, МШ, позиционное.*	50/100/200	6d6	20	1В	1 ($10K; 1,5)	—	8	$700

Реактивное оружие

Снаряды для реактивного оружия, называемые мини-ракетами, — это малокалиберные боеголовки, оснащённые собственными миниатюрными ускорителями. Боеголовки эти бывают нескольких типов:

- Бронебойная: урон 2d6. ББ 10, тяжёлое.
- HMP: урон 3d6. Тяжёлое. Неуправляемая мини-ракета — основной боеприпас реактивного оружия; она взрывается при столкновении с любым препятствием.
- Самонаводящаяся: урон 3d6. Огонь ими ведётся по правилам стрельбы ракетами (см. Снаряжение, ДА 73), только стрелок использует свой навык *стрельбы*, а цель (если это существо) — *ловкость*.
- Фугасная: урон 5d6. БШ, тяжёлое. Цена вдвое выше стандартной. Минимальная дистанция стрельбы фугасными мини-ракетами — 20 клеток (40 метров). При стрельбе на меньшую дистанцию фугасная мини-ракета не успевает встать на боевой взвод и не наносит урона вовсе. Этот тип мини-ракет используется только в винтовках.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МС	Вес	Цена
Реактивный пистолет	12/24/48	см. тип	см. тип	1В	10 ($40; 0,25)	—	3	$400
Реактивная винтовка	24/48/96	см. тип	см. тип	1В	30 ($180; 1,5)	d6	10	$600

Ускорители частиц (бластеры)

Электромагнитные ускорители разгоняют крохотные частицы вещества до субсветовых скоростей. Бластеры более эффективны, чем их традиционные огнестрельные аналоги, к тому же (в силу размера поражающего элемента) обладают более солидным боезапасом. Магазин бластера — это магнитный контейнер с частицами какого-нибудь плотного вещества, чаще всего металла.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МС	Вес	Цена
Бластерный пистолет	12/24/48	2d6+2	2	1В	100 ($20; 0,1)	—	1	$300
Скорострельный бластерный пистолет	12/24/48	2d6+2	2	3В	100 ($20; 0,1)	—	1	$300
Бластерная винтовка	24/48/96	2d8+2	2	1В	100 ($20; 0,1)	—	5	$500
Многоствольный бластер	24/48/96	2d8+4	2	авто 4	100 ($20; 0,1)	d6	12	$800

БОРТОВОЕ ВООРУЖЕНИЕ

В столбце «МО» указано количество модульных отсеков, которое это оружие занимает при установке на силовой доспех, шагающий танк, транспортное средство или космический корабль.

В графе Боезапас в скобках указана цена полного магазина, батареи и т. п. Бомбы, ракеты и торпеды занимают указанное число МО. Количество МО для хранения боезапаса огнестрельного орудия равно половине МО, занимаемых самим орудием (округляя в большую сторону). Оружие, способное использовать энергию платформы, на которой установлено, подключается к бортовой сети и не требует дополнительных «боеприпасов». В противном случае количество МО для хранения дополнительного боезапаса рассчитывается так же, как для огнестрельного орудия.

Автоматические пушки

Автоматические пушки — скорострельные орудия, способные обрушить на свою цель настоящий свинцовый ураган. В основном их используют либо в авиации для уничтожения наземных целей, либо в качестве зенитных орудий космических кораблей.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МО	Цена	Примечания
Лёгкая автоматическая пушка (до 20 мм)	50/100/200	2d12	4	авто 4	100 ($200)	1	$50K	тяжёлое, всегда готов
Средняя автоматическая пушка (21–30 мм)	50/100/200	3d8	6	авто 3	100 ($400)	2	$75K	тяжёлое
Тяжёлая автоматическая пушка (31–50 мм)	45/150/300	4d8	8	авто 3	100 ($1000)	3	$200K	тяжёлое

Авиабомбы

Для нанесения бомбовых ударов вместо *стрельбы* используется *знание (бомбометание)*. Для сброса авиабомб необходимо, чтобы летающее средство передвижения, оснащённое бомбовым отсеком, в момент сброса находилось в атмосфере. Ночь, плотная облачность, дождь, большая высота (и прочие уместные с точки зрения ведущего факторы) способны помешать точному наведению на цель и обеспечить штраф –2 к соответствующей проверке.

Бомбовые отсеки предназначены только для космических кораблей и летающих транспортных средств. На бомбовые отсеки нельзя устанавливать орудийные модификации. Каждый бомбовый отсек позволяет за один раунд без штрафов за несколько действий сбросить на цель до четырёх лёгких авиабомб, до двух средних или одну тяжёлую, сверхтяжёлую или сейсмическую авиабомбу. Точность попадания всех сброшенных за один раунд авиабомб определяется одной проверкой навыка *знания (бомбометание)*.

Примечание: запись МО в формате 1/X означает, что в один модульный отсек поместится X таких бомб.

РП — радиус поражения.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МО	Цена	Примечания
Бомбовый отсек	—	—	—	особое	—	1	$50K	см. описание
Лёгкая авиабомба (до 125 кг)	сброс	6d10	10	—	1	1/12	$500K/12	тяжёлое, БШ
Средняя авиабомба (126-250 кг)	сброс	8d10	20	—	1	1/8	$1M/8	тяжёлое, РП: 10 клеток
Тяжёлая авиабомба (251-500 кг)	сброс	10d10	30	—	1	1/4	$1M/4	тяжёлое, РП: 20 клеток
Сверхтяжёлая авиабомба (501-2000 кг)	сброс	10d10	40	—	1	1/2	$1M/2	тяжёлое, РП: 30 клеток
Сейсмическая авиабомба (2001-4000 кг)	сброс	10d10	40	—	1	1	$1M	тяжёлое, РП: 50 клеток

Бортовые лазеры

Лазеры такой мощности прожигают насквозь самые прочные материалы и испепеляют плоть в мгновение ока — в случае с бортовыми лазерными установками не применяются правила для ручных лазеров со стр. 40. Для работы лазеру требуется только энергия. Если платформа не оснащена достаточно мощным реактором, лазер можно запитать от батареи, которой хватит на 100 выстрелов.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МО	Цена	Примечания
Лёгкий лазер	150/300/600	2d10	5	1B	∞ или 100 ($200)	1	$100K	тяжёлое, всегда готов
Средний лазер	150/300/600	3d10	10	1B	∞ или 100 ($1K)	2	$500K	тяжёлое
Тяжёлый лазер	150/300/600	4d10	15	1B	∞ или 100 ($2K)	3	$1M	тяжёлое
Супертяжёлый лазер	150/300/600	6d10	25	1B	∞ или 100 ($5K)	5	$2M	тяжёлое
Сверхтяжёлый лазер	150/300/600	8d10	40	1B	∞ или 100 ($10K)	7	$4M	тяжёлое; мин. размер платформы 14
Мега-лазер	150/300/600	10d10	50	1B	∞ или 100 ($25K)	10	$10M	тяжёлое, ПЗ 1; мин. размер платформы 16

Гранатомёты

Гранаты будущего меньше, легче и мощнее своих предшественниц. В качестве боеприпасов используются те же гранаты, что описаны на стр. 39, и их тоже можно метать вручную.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МО	Вес	Цена
Гранатомёт	24/48/96	см. тип	см. тип	1B	20 ($1000)	1	$700	—

Огнемёты

Огнемёты работают на баллонах с жидким или газообразным топливом. Выстрел из огнемёта поджигает цель, окатывая её потоком раскалённого пламени. Нередко это оружие используют для выкуривания врагов, засевших в пещерах и иных труднодоступных местах.

Примечание: при стрельбе из этого огнемёта можно использовать либо КШ, либо СШ с центром в любой точке в радиусе 18 клеток. Урон приходится на самую слабозащищённую часть тела жертвы и может вызвать возгорание. Баллон весит 1,5 кг.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МО	Цена	Примечания
Тяжёлый огнемёт	особая	3d12	—	1В	30 ($60)	1	$1К	тяжёлое; см. описание

Огнестрельное оружие

Огнестрельное оружие — это традиционное оружие, в котором снаряд выбрасывается из ствола под давлением газов, выделяющихся при взрывном горении химических веществ. Турель с лёгким или тяжёлым пулемётом занимает 1/2 МО, турель с многоствольным пулемётом — 1 МО. На нынешнем уровне развития технологий их ставят разве что на наземные транспортные средства или атмосферные корабли, но на некоторых заштатных планетках пулемёты можно увидеть даже на истребителях орбитальной группировки. Используй параметры пулемётов со стр. 41.

Пушки

Пушки — это крупнокалиберные артиллерийские орудия, ведущие огонь осколочно-фугасными снарядами. Полный боезапас весит 150 кг. Если используются чисто осколочные снаряды, значение урона снижается на одну ступень (3d10 становится 3d8 и т. д.), ББ уменьшается вдвое, но область поражения каждого снаряда увеличивается до БШ (или до зоны с радиусом 10 клеток, если он и так уже равен БШ).

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МО	Цена	Примечания
Лёгкая пушка (до 40 мм)	50/100/200	3d10	10	1В	50 ($6К)	2	$400К	тяжёлое, СШ
Средняя пушка (41-60 мм)	75/150/300	4d10	20	1В	40 ($6К)	3	$600К	тяжёлое, СШ
Тяжёлая пушка (61-80 мм)	100/200/400	5d10	30	1В	30 ($6К)	4	$800К	тяжёлое, БШ
Сверхтяжёлая пушка (81-200 мм)	150/300/600	6d10	40	1В	20 ($6К)	5	$1М	тяжёлое, БШ

Ракеты и торпеды

Это оружие работает в соответствии с правилами стрельбы ракетами (ДА78). Чтобы выпустить ракету или торпеду, необходимы, соответственно, либо ракетная установка, либо торпедный аппарат. При наведении на цель стрелок использует навык стрельбы (если делает это самостоятельно) или знание (электроника), если пользуется электронными системами наведения корабельного мостика или пульта орудийной батареи. Цель проходит проверку маневрирования, если уклоняется самостоятельно, или знания (электроника), если хочет сбить наведение при помощи электронных мер противодействия.

Обратите внимание, что при успешном наведении цель захватывают все готовые к пуску корабельные ракеты и торпеды, в то время как цели предстоит уходить от каждой ракеты и торпеды по отдельности. Ракета (или торпеда), пущенная с ближней дистанции, попадает в цель в том же раунде (если, конечно, цель не сумеет от неё уклониться).

Примечание: запись МО в формате 1/X означает, что в один модульный отсек поместится X таких ракет.

ЭМИ-боеголовка: любую из описанных ниже ракет или торпед можно бесплатно переоснастить боеголовкой-генератором мощного электромагнитного импульса. Они не наносят урона как такового — при попадании в цель происходит встречная проверка этого «урона» против стойкости цели без учёта брони. Если ракета побеждает, импульс отключает всю бортовую электронику (отражающие экраны, щиты, орудия, рули, двигатели и т. п.). Корабль полностью выходит из строя до тех пор, пока экипаж успешно не пройдёт проверку ремонта (–4) или (–8), если ракета побеждает с подъёмом. Если проверка ремонта оказывается успешной, электроника начинает перезагружаться, и в следующем раунде корабль снова может действовать; подъём означает, что электроника перезагружается немедленно, и корабль сразу может действовать как обычно. Поглощающие щиты полностью защищают от ЭМИ-боеголовок, так что желательно найти способ предварительно их нейтрализовать.

Ракетная установка за раунд позволяет выпустить до четырёх лёгких или до двух тяжёлых (или противотанковых) ракет за один раунд (у всех ракет, выпущенных из одной установки, может быть только одна общая цель). Ракетную установку можно сделать неподвижной, но не спаренной (см. далее).

Торпедный аппарат можно установить на космический корабль, плавающее или парящее ТС, амфибию или самолёт. Каждый аппарат за раунд позволяет выпустить до двух лёгких или одну тяжёлую торпеду (у каждой торпеды может быть своя цель). С транспортных средств торпедами можно вести огонь только по водным и подводным целям, а дистанция стрельбы уменьшается вдвое. Самолёт при этом должен лететь прямо над водой, а амфибия — находиться в воде. Торпедный аппарат можно сделать неподвижным, но не спаренным (см. далее).

Примечание: запись МО в формате 1/X означает, что в один модульный отсек поместится X таких ракет или торпед.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МО	Цена	Примечания
Ракетная установка	—	—	—	особое	—	1	$50K	см. описание
Лёгкая ракета	200/400/800	6d6	8	—	1	1/12	$150K/12	тяжёлое, МШ
Тяжёлая ракета	200/400/800	8d6	15	—	1	1/8	$200K/8	тяжёлое, СШ
Противотанковая ракета	100/200/400	6d6	20	—	1	1/8	$400K/8	тяжёлое, СШ
Торпедный аппарат	—	—	—	особое	—	1	$500K	см. описание
Лёгкая торпеда	300/600/1200	8d12	40	—	1	1/8	$1M/8	тяжёлое, БШ; см. описание
Тяжёлая торпеда	300/600/1200	10d12	80	—	1	1/4	$1M/4	тяжёлое, БШ; см. описание

Ускорители частиц (бластеры/ионные пушки)

Бортовые бластеры стреляют потоками заряженных частиц (ионов). Поскольку это именно поток, подъём при проверке атаки увеличивает урон на 2d6 вместо обычного d6. Частицы для потоков собираются автоматически из витающей в воздухе пыли (или микрометеоритов, если дело происходит в космосе), так что проблем с боеприпасами у бластеров обычно не бывает, и для работы им требуется только энергия. Если платформа неспособна обеспечить орудие энергией, к пушке можно подключить батарею, которой хватит на 100 выстрелов.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МО	Вес	Цена
Лёгкая ионная пушка	100/200/400	3d8+2	5	1В	∞ или 100 ($250)	3	$100K	тяжёлое, всегда готов
Средняя ионная пушка	100/200/400	4d8+2	10	1В	∞ или 100 ($1500)	4	$500K	тяжёлое
Тяжёлая ионная пушка	100/200/400	6d8+2	20	1В	∞ или 100 ($3000)	6	$1M	тяжёлое

Электромагнитные катапульты/рельсотроны

Электромагнитные катапульты (те, что могут стрелять в атмосфере, называются рельсотронами) — рельсовые электромагнитные ускорители, предназначенные для разгона тяжёлых металлических «болванок». Столкнувшись с целью на огромной скорости, эти снаряды способны нанести очень большой урон. Чаще всего эти «болванки» делают из металлов высокой плотности, которые при желании легко можно найти в недрах планет или астероидных поясов. Эта особенность делает рельсотроны очень популярными среди военных, которым нередко приходится патрулировать обширные участки пространства в отрыве от баз снабжения (за один час из любого астероида можно добыть пригодного на снаряды металла на сумму d6 × $ 500). Чем больше катапульта, тем массивнее снаряд, который она способна разогнать, и тем больший урон этот снаряд нанесёт при попадании в цель. Снаряд для катапульты весит (уровень мощности × 5) кг.

Уровень мощности электромагнитной катапульты (X) равен количеству d12, которые она наносит в качестве урона, а её МО равен половине этого значения. Так, например, рельсотрон-6 наносит 6d12 урона и занимает 3 модульных отсека. Обратите внимание, что размер платформы должен как минимум в два раза превышать уровень мощности катапульты. Так, самой мощной катапультой, которую можно установить на корабль IV класса (размер 16), является рельсотрон-8.

	Дистанция	Урон	ББ	РЖ	Боезапас	МО	Цена	Примечания
Электромагнитная катапульта	100/200/400	Xd12	—	1В	15 (X×$ 100)	X/2	X×$ 100К	тяжёлое; в космосе дистанция увеличивается втрое

Орудийные модификации

Если не сказано обратного, любое бортовое орудие можно сделать спаренным и/или неподвижным. Если не выбрана ни одна из этих модификаций, одиночное орудие монтируется в турели с круговым сектором обстрела.

Неподвижное орудие: «неподвижные» орудия установлены на фиксированной подвеске. В тактических сражениях они имеют угол обстрела 45°, а если используются правила погони, из неподвижного орудия можно стрелять, только если у ТС имеется преимущество перед целью, и его *карта действия* при этом старше десятки. Неподвижные орудия занимают половину своих обычных МО (просуммируйте их, прежде чем делить).

Спаренное орудие: пару одинаковых орудий можно объединить в сдвоенную орудийную установку, а две пары — в счетверённую (строенные установки работают как сдвоенные, а потому неэффективны). Сдвоенные установки потребляют вдвое больше боеприпасов, но дают +1 к проверкам попадания и +2 к проверкам урона; счетверённые установки потребляют в четыре раза больше боеприпасов, но дают +2 к проверкам попадания и +4 к проверкам урона. Чтобы выяснить, сколько отсеков занимает спаренное орудие при установке в турель, нужно уменьшить вдвое суммарный МО включённых в спарку орудий. Если спаренное орудие неподвижно (см. выше), то результат нужно уменьшить ещё вдвое.

Силовые доспехи

Прогресс в разработке компактных и мощных источников энергии подарил солдатам далёкого будущего возможность использовать кое-что покруче привычных бронежилетов и других средств личной защиты. По-настоящему серьёзные ребята выбирают силовые доспехи — бронированные моторизованные скафандры, призванные значительно повысить эффективность бойца за счёт тяжёлого вооружения и современных электронных систем.

Одни выбирают лёгкие мобильные доспехи, идеально приспособленные для рейдов по тылам противника, другие считают, что медлительную поступь тяжёлых доспехов с лихвой компенсирует возможность своими глазами наблюдать, как оборона противника рушится под залпами их бортовых орудий. Опытный офицер в силовом доспехе может с успехом играть роль передвижного командного пункта, способного эффективно руководить любым подразделением: от пехоты и бронетехники до гигантских шагающих танков.

Описание

Шасси: силовые доспехи бывают трёх типов — лёгкие, средние и тяжёлые. Как бы то ни было, любой доспех герметичен и одинаково хорошо защищает все части тела персонажа.

Шлем оснащён настраиваемым головным дисплеем, на который выводятся данные о состоянии доспеха, аудиовизуальная информация с внешних датчиков и жизненные показатели самого персонажа.

Оптические датчики обеспечивают пятидесятикратное увеличение изображения, а также позволяют воспринимать окружающее в режиме тепловидения и сумеречного зрения. Переключение режимов — свободное действие, совершив которое персонаж может игнорировать часть штрафов за освещение. Аудиодатчики позволяют расслышать шёпот на расстоянии до сотни метров. В совокупности это обеспечивает +2 к проверкам *внимания*.

Радиус действия встроенной рации — 32 километра.

Герметичный доспех защищает от патогенов, ядовитых газов и других разновидностей биологического и химического оружия. Доспех при необходимости самостоятельно обогревается или охлаждается до комфортной температуры, а заодно и обеспечивается кислородом из внутренних 72-часовых запасов (дыхательные баллоны подключены к специальному насосу-воздухозаборнику — в чистой атмосфере запас пополняется автоматически).

Заряда бортового аккумулятора хватит на 72 часа работы, а подключившись к высокомощной зарядной станции военного класса, полностью разряженную батарею можно пополнить энергией за шесть часов.

Размер: обобщённый показатель величины доспеха; измеряется в условных метрических единицах и учитывается при модификации силовых доспехов.

Броня: каждый тип шасси силовых доспехов обеспечивает персонажу защиту в виде *тяжёлой брони*.

Показатель *брони* можно увеличить при помощи соответствующих модулей (см. далее).

Модульные отсеки: каждый тип шасси силовых доспехов оснащён определённым количеством модульных отсеков (МО), отображающих как доступное свободное место, так необходимые для работы модуля мощности.

Шаг: персонаж в силовом доспехе движется со скоростью своего доспеха. Черты, которые влияют на шаг персонажа, не действуют, пока тот облачён в силовой доспех.

Вес: сервомоторы действующего силового доспеха полностью компенсируют его вес, так что он не учитывается при подсчёте нагрузки персонажа, но может сыграть роль в других ситуациях, скажем, при перевозке или при хождении по ненадёжным поверхностям вроде льда или деревянных перекрытий.

Цена: указанная стоимость подразумевает, что силовые доспехи стоят на вооружении только у государственных и корпоративных силовых структур. Если в вашем игровом мире налажен широкий коммерческий выпуск таких игрушек, цена, скорее всего, будет значительно ниже.

Создание собственных силовых доспехов

Чтобы создать свой собственный силовой доспех, просто выберите тип шасси и установите на него те модули, которые сочтёте нужными, не забывая о количестве доступных отсеков.

Таблица ниже содержит перечень этих самых модулей с описанием их игромеханических эффектов, а также с указанием цены и количества отсеков, необходимых для их установки. Для установки или снятия любого модуля потребуется базовый набор инструментов, проверка *ремонта* и d4 часа (вдвое меньше при подъёме).

Таблица размеров силовых доспехов

Тип	Размер	Броня	МО	Шаг	Вес	Цена
Лёгкий	1	8	5	8	50	$500K
Средний	2	10	8	6	100	$1M
Тяжёлый	3	12	12	4	150	$2M

Модули силовых доспехов

Число в скобках после названия устройства показывает, сколько таких модулей можно установить на один силовой доспех. «∞» означает «без ограничений».

Аккумулятор (∞): запас энергии силового доспеха увеличивается на 72 часа.	1	$50K
Командирский модуль (1): специализированное программное обеспечение для головного дисплея и улучшенные сенсоры позволяют одновременно контролировать до 100 боевых единиц в радиусе 32 километров. Командный радиус персонажа (ДА 66) автоматически распространяется на каждую из находящихся на связи боевых единиц. Для установки командирского модуля требуется наличие сенсорного модуля.	1	$50K
Магнитные пластины (1): подошвы и перчатки силового доспеха оборудуются мощными магнитами, которые позволяют персонажу без проблем ходить или лазать по любым металлическим поверхностям со скоростью шага. Чаще всего этим модулем оснащают силовые доспехи абордажных команд, чтобы бойцы могли без труда вести бой, перемещаясь по корпусам и переборкам вражеских судов в условиях невесомости.	1	$5K
Маневровые двигатели (1): небольшие реактивные двигатели позволяют персонажу свободно передвигаться в вакууме или в воде с шагом 6. Вне этих двух сред двигатели не дают никаких преимуществ.	1	$5K
Маскировочный модуль (1): эти тонкие и гибкие пьезоэлектрические пластины-хамелеоны в сочетании со сложной системой теплоотводов, постановщиков помех и других устройств сильно затрудняют визуальное и электронное обнаружение оснащённого ими силового доспеха (штраф –4 к соответствующим проверкам, включая проверки атаки). Эффект сводится на ноль, если в этом раунде персонаж стрелял или излучал посторонние сигналы (например, использовал сенсорный модуль или передавал сообщение по рации). Активация маскировочного модуля — свободное действие.	3	$10K

Тип	МО	Цена
МВВП (модуль вертикального взлёта и посадки) (∞): доспех оборудуется раздвижными крыльями и мощными реактивными двигателями вертикального взлёта и посадки. Доспех получает возможность полёта со скоростью шага и манёвренностью 0. Каждый дополнительный модуль либо удваивает скорость полёта, либо повышает манёвренность на 1.	размер	$5K × размер
Медицинский модуль (1): встроенная система автоматического впрыска антибиотиков, стимуляторов и анестетиков призвана облегчить состояние раненого бойца, а в критической ситуации вполне может спасти ему жизнь. Модуль обладает навыком *лечения* на уровне d8 и даёт +2 при попытках выйти из *шока* и/или не умереть, истекая кровью.	1	$25K
Навесная броня (размер): каждый такой модуль увеличивает показатель *тяжёлой брони* доспеха на 2 пункта.	1	$10K × размер
Орудийный модуль (2): на орудийный модуль можно установить либо любое ручное оружие весом до 50 килограмм, либо любое бортовое орудие, занимающее 1 МО. Два заплечных орудийных модуля можно объединить в один тяжёлый наспинный модуль, на который можно установить бортовое орудие, занимающее 2 МО. Бортовое орудие в любом случае может быть спаренным, но не неподвижным (см. стр. 46). При помощи орудийных модулей можно вести огонь из нескольких орудий одновременно со стандартными штрафами за несколько действий (примерно для таких ситуаций и нужна система наведения, см. выше). Вооружение приобретается отдельно.	1	$5K
Противопехотный модуль (1): при активации этого модуля (свободное действие в виде голосовой команды) детонируют укреплённые на доспехе осколочные заряды. Шрапнель, которая наносит 5d6 урона, накрывает все цели в пределах *большого шаблона* с центром на доспехе. Взрыв направленный, так что персонаж в самом доспехе получает только половину этого урона. По очевидным причинам этот модуль рекомендуется применять только в крайнем случае. Сменные заряды для противопехотного модуля стоят $1K и весят 5 кг.	1	$5K
Прыжковый ранец (1): персонаж в силовом доспехе получает возможность прыгать на [шаг ×2] клеток в длину и на [шаг] клеток в высоту.	2	$5K × размер
Сенсорный модуль (1): широкий спектр оптических и акустических сенсоров обеспечивает +2 к проверкам *внимания* при попытках увидеть или услышать что-нибудь в радиусе 500 метров.	1	$5K
Силовой привод (∞): каждый такой модуль увеличивает *силу* персонажа на одну ступень. Каждое улучшение *силы* выше d12 прибавляет к её значению +1 (d12+1, d12+2 и т. д.).	1	$5K
Система автогерметизации (1): силовой доспех снабжается специальной подкладкой, которая вспенивается, герметизируя небольшие пробоины. В условиях космического вакуума этот модуль вполне может спасти бойцу жизнь. Пробоина считается небольшой, если персонаж в результате одной атаки получает меньше трёх *ранений*. В противном случае пробоина считается слишком обширной, и доспех разгерметизируется.	1	$10K
Система наведения (1): эта интегрированная система «подключается» ко всему личному и бортовому оружию, автоматически компенсируя часть факторов, мешающих наведению на цель — этот модуль нивелирует до 2 пунктов штрафа при проверках *стрельбы*.	1	$20K
Скоростной привод (3): мощные ножные сервомоторы в сочетании с дополнительными гироскопическими компенсаторами увеличивают шаг силового доспеха на 2, а значение скорости при беге возрастает до d10. Дополнительные приводы дают только +2 к шагу.	1	$5K
Усилитель сигнала (1): расширяет радиус действия встроенной рации до 800 километров.	1	$5K

Стандартные силовые доспехи

Абордажный доспех

Абордажные силовые доспехи — непременный атрибут космического десанта — ребят, не понаслышке знающих, зачем нужна система автоматической герметизации.

Лёгкий силовой доспех; **броня:** 8; **шаг:** 8; **цена:** $565K; **незанятые отсеки:** 0.

Модули: магнитные пластины, маневровые двигатели, система автогерметизации, система наведения, медицинский модуль.

Оружие: ручное оружие.

Быстроходный доспех

Эти силовые доспехи используют конвойные бригады, сопровождающие быстродвижущиеся транспортные колонны, и полевые медики, которым приходится постоянно курсировать между несущими потери подразделениями.

Лёгкий силовой доспех; **броня:** 8; **шаг:** 14 (d10); **цена:** $520K; **незанятые отсеки:** 0.

Модули: прыжковый ранец, скоростной привод (×3).

Оружие: ручное оружие.

Доспех огневой поддержки

Бойцов в этих силовых доспехах обычно приписывают к пехотным подразделениям или ударным отрядам, нуждающимся в оперативной огневой поддержке. В качестве ручного оружия им тоже обычно достаётся что-нибудь серьёзное вроде плазменной или реактивной винтовки (поставляется отдельно).

Тяжёлый силовой доспех; **броня:** 16; **шаг:** 4; **цена:** $221 M; **незанятые отсеки:** 2.

Модули: навесная броня (×2), противопехотный модуль, сенсорный модуль, силовой привод (×2), система наведения, медицинский модуль.

Оружие:

- тяжёлый орудийный модуль со средней автоматической пушкой.

Доспех разведчика

Эти доспехи стоят на вооружении разведывательных и диверсионных подразделений.

Лёгкий силовой доспех; **броня:** 8; **шаг:** 8; **цена:** $535K; **незанятые отсеки:** 0.

Модули: сенсорный модуль, маскировочный модуль, система наведения.

Оружие: ручное оружие.

Командирский доспех

Полевые командиры используют эту модифицированную разновидность штурмового силового доспеха для эффективного взаимодействия с бойцами вверенных и союзных подразделений.

Средний силовой доспех; **броня:** 12; **шаг:** 8 (d10); **цена:** $114,5 M; **незанятые отсеки:** 0.

Модули: навесная броня, командирский модуль, скоростной привод, сенсорный модуль, усилитель сигнала, система наведения, медицинский модуль.

Оружие:

- орудийный модуль с многоствольным пулемётом.

Штурмовой доспех

Штурмовые силовые доспехи состоят на вооружении ударных отрядов, задача которых — прорыв линии обороны и уничтожение врага на его же территории.

Средний силовой доспех; **броня:** 14; **шаг:** 6; **цена:** $111,57 M; **незанятые отсеки:** 0.

Модули: навесная броня (×2), силовой привод (×2), система наведения, медицинский модуль.

Оружие:

- орудийный модуль с гранатомётом;
- орудийный модуль с многоствольным пулемётом.

ШАГАЮЩИЕ ТАНКИ

Шагающие боевые машины, также называемые «шагоходами» или «мехами», получили широкое распространение с появлением технологий, позволивших создавать устойчивые двуногие шасси, а также достаточно мощное и при этом относительно компактное бортовое вооружение.

Базовое шасси любого шагающего танка — это бронированный механический скелет, силовая установка и полностью функциональная кабина пилота, оснащённая основными сенсорами и радиостанцией с радиусом действия 32 километра. Для описания шагающих танков используются следующие параметры:

Размер: размер шагающего танка (далее — ШТ).

Шаг: скорость передвижения ШТ. При беге все шагающие танки используют 2d6.

Сила: сила ШТ.

Стойкость: прочность ШТ с учётом его брони. Запись 15+5 означает, что *стойкость* ШТ — 15 пунктов, и ещё 5 он получает за счёт своей брони.

МО: количество модульных отсеков ШТ зависит от его размера и мощности его силовой установки.

Экипаж: если не сказано обратного, у любого ШТ только один пилот.

Цена: стоимость ШТ.

СРАЖЕНИЯ С УЧАСТИЕМ ШАГАЮЩИХ ТАНКОВ

Существует ряд особых правил, касающихся сражений с участием этих богов войны. Во всём остальном шагоходы — это транспортные средства и на них действуют все стандартные правила за исключением того, что при управлении мехами вместо *вождения* используется навык *пилотирования*.

Размер: нападающий получает +2 к проверке атаки, если размер цели больше размера его собственного ШТ хотя бы на 2, и наоборот — если цель хотя бы на 2 пункта меньше, на проверку атаки налагается штраф –2.

Категория прочности: шагающие танки классом тяжелее средних — это механические великаны, оснащённые многократно дублирующими друг друга аварийными системами, позволяющими локализовать последствия полученных повреждений (*повреждение* — это аналог *ранения* для шагающих танков, транспортных средств и космических кораблей) и тем самым предотвратить гибель боевой машины. Именно поэтому в результате одной атаки они не могут получить более двух *повреждений* вне зависимости от нанесённого этой атакой урона. Атакующий при этом проходит проверку по *таблице критических повреждений* как обычно — по одной проверке за каждое нанесённое противнику *повреждение*, а вызванное *критическим повреждением* крушение уничтожает любой шагоход вне зависимости от его размера.

Критические повреждения: силовая установка шагающего танка — мощное и прихотливое устройство, способное наделать неприятностей, если его повредить. Если шагоход терпит крушение в результате *критического повреждения*, его реактор взрывается, уничтожая ШТ и нанося d6 × [размер] урона всем в радиусе 10 клеток (20 метров).

Таблица размеров шагающих танков

Класс (средняя высота)	Размер	Шаг	Сила	Стойкость	Категория прочности	МО	Экипаж	Цена
Лёгкий (6 м)	6	24 (2d6)	d12+4	15+5	-	20	1	$1M
Средний (9 м)	8	18 (2d6)	d12+6	19+6	-	25	1	$3M
Тяжёлый (15 м)	10	12 (2d6)	d12+8	23+7	2	30	1	$5M
Сверхтяжёлый (24 м)	12	8 (2d6)	d12+10	27+8	2	40	1	$10M
Титан (36 м)	14	8 (2d6)	d12+12	31+9	2	50	1	$20M

Смерть с небес: в схватке шагающих танков пилоты иногда применяют отчаянный манёвр, который называется «смертью с небес», — прыжок с большой высоты прямо на вражескую боевую машину. Этот манёвр — встречная проверка *пилотирования* между пилотом и его целью. Если пилот проигрывает проверку или сводит её вничью, его шагоход получает d6 урона за каждые 6 метров, отделяющих его от земли, вплоть до максимума в 10d6 (фактически — половина обычного урона от падения с высоты, поскольку ШТ при этом падает на ноги, смягчая приземление за счёт мощных амортизаторов).

Если же пилот побеждает, он наносит противнику d6 урона за каждый пункт *размера* своего ШТ и ещё d6 за каждые 3 метра свободного падения до цели. Так, например, удачный прыжок с 18-метрового утёса на тяжёлый шагоход высотой 15 метров причинит дополнительно d6 урона.

Аварийная катапульта: все ШТ оснащены аварийными катапультами. Если шагоход терпит крушение, пилот может пройти проверку *ловкости* со штрафом –4 (или без штрафа, если в этом раунде он ещё не ходил или был наготове). Провал означает, что в этом раунде пилот не катапультируется и терпит крушение вместе со своей машиной, получая полагающийся урон и т. п. Успех означает, что персонаж катапультируется и начинает плавно спускаться вниз на парашюте.

Потеря равновесия: пилот шагохода должен проходить проверку *пилотирования* каждый раз, как его боевая машина получает *повреждение*. В случае провала шагоход теряет равновесие и падает. Чтобы определить направление его падения, бросьте d12 и определите направление согласно циферблату часов. В результате падения ШТ получает d6 урона за каждый пункт своего *размера*.

Все, кто находится в области падения этой многотонной громадины, должны пройти проверку *ловкости*, *пилотирования* или *вождения* (со штрафом –2, если только они были не наготове). Провал этой проверки чреват получением d6 урона за каждый пункт *размера* падающей махины.

Затаптывание: шагоход может наступить на любой объект, высота которого не превышает половины его собственного роста. Это встречная проверка *пилотирования* против *ловкости* (если цель — живое существо), *вождения* (если цель — транспортное средство) или *пилотирования* (если цель — другой шагоход) цели. Если атакующий ШТ побеждает, он наносит цели *сила*+2d6 урона. Против этого урона защищает только *тяжёлая броня* (если цель — транспортное средство с дифференцированным бронированием, этот урон приходится на самую слабо защищённую его часть).

Так, если тяжёлый шагающий танк успешно наступает на вражеского солдата, он наносит ему d12+8+2d6 урона.

Применение миниатюр

В игре с применением тактического поля и стандартного для истории «про мехов» крупного масштаба (обычно 1/285, он же — 6 мм) следует уменьшить показатели шага боевых машин и дистанции их орудий в пять раз (округляя в большую сторону). Так, лёгкий ШТ будет перемещаться на 5 клеток за раунд, а ближняя дистанция стрельбы из средней автоматической пушки будет равна 10 клеткам.

Создание шагающих танков

Чтобы создать свой собственный шагающий танк, выберите шасси нужного класса, а затем добавьте модули из таблицы модулей шагающих танков (ниже) и бортовое вооружение (см. стр. 42).

Прежде чем вы приступите к делу, решите, какие боевые задачи будет выполнять шагающий танк. Так, разведчик скорее всего будет быстрым, легковооружённым и легкобронированным, поскольку его главная роль — сбор сведений о противнике и доставка ценной информации. В то время как при создании чисто боевой машины, вероятно, будет разумно отказаться от скорости в пользу подавляющей огневой мощи и *тяжёлой брони*.

МОДУЛИ ШАГАЮЩИХ ТАНКОВ

Число в скобках после названия модуля показывает, сколько таких модулей можно установить на один ШТ. «∞» означает «без ограничений». Если не сказано обратного, все дробные значения округляются в большую сторону.

Модуль	МО	Цена
БКО (1): бортовой комплекс противоракетной обороны — это система, сочетающая в себе устройства постановки радиоэлектронных, тепловых и дипольных помех. Она даёт +2 к проверкам *пилотирования* или *знания (электроника)* при попытках уклониться от ракеты.	1	$ 5K × размер
Броня (размер): увеличивает значение *брони* ШТ на 2. Помни, что вся *броня* ШТ считается *тяжёлой*.	1	$ 10K × размер
Отражающий экран (1): ШТ оснащается генератором защитного поля, предназначенного для отражения баллистических поражающих элементов (на лазеры он, например, не действует) — нападающий получает штраф –2 к проверкам атаки.	2	$ 10K × размер
ЭМИ-экранирование (1): даёт +6 к *стойкости* ШТ при попадании ЭМИ-боеголовки (стр. 45).	2	$ 5K × размер
Прыжковые двигатели (1): мощные реактивные двигатели позволяют меху взмывать высоко в воздух — обычно для того, чтобы преодолевать препятствия или обрушиваться на врагов «смертью с небес». Отрываясь от земли, пилот тратит действие на проверку *пилотирования*: необходимо тщательно следить за положением ШТ в пространстве и энергетическими резервами силовой установки. Каждый ход, пока прыжковые двигатели активны, лёгкий шагоход набирает 15 метров высоты, средний — 9, а тяжёлый — 6 (сверхтяжёлые ШТ и титаны слишком велики для прыжковых двигателей). За каждый раунд прыжка-полёта после первого на проверку *пилотирования*, необходимую для удержания ШТ в воздухе, налагается накопительный штраф –2 (вплоть до максимума в -6). Провал этой проверки означает, что шагоход немедленно приземляется (или падает, если провал оказывается *критическим*).	1/2 × размер	$ 100K × размер
Скоростной привод (3): увеличивает шаг ШТ на 4. Этот модуль несовместим с модулем компактного привода.	1	$ 5K × размер
Пассажирский отсек (∞): тесный отсек, рассчитанный на четверых пассажиров. В основном используется в спасательных ШТ.	1	$ 5K
Усиленная рама (3): *стойкость* ШТ увеличивается на 2.	1	$ 10K × размер
Сенсорный модуль (1): +4 к проверкам *внимания* при попытках засечь источник звука, движения, летучих химических веществ, радиации и электромагнитного поля в радиусе 1000 метров.	1	$ 50K
Поглощающий щит (1): шагоход оснащается генератором абляционного силового поля, способного поглотить 10 × (размер ШТ) урона. Когда атака попадает в цель, весь урон сначала принимают на себя щиты, а если в результате атаки они, накопив достаточно урона, отключаются, весь непоглощённый урон от этой атаки достаётся боевой машине (ББ считается как обычно). Пока щиты боевой машины активны, направленные в неё ракеты и торпеды будут взрываться раньше, чем нужно, нанося лишь половину своего обычного урона. Пока шагоход не стреляет, щиты восстанавливаются со скоростью (размер ШТ) пунктов за раунд.	1/2 × размер	$ 50K × размер
Наклонное бронирование (1): на проверки атак с применением баллистических поражающих элементов против этого ШТ налагается штраф –2. Этот модуль неэффективен против энергетического оружия.	2	$ 5K × размер
Компактный привод (3): шагоход жертвует скоростью в пользу дополнительной полезной нагрузки. МО шагающего танка увеличивается на 1/2 × (размер ШТ) отсеков, а его шаг уменьшается на 2.	–1/2 × размер*	$ 20K × размер
Стелс-система (1): краска, поглощающая излучение радаров, теплоотводы, широкополосные скремблеры и другие устройства сильно затрудняют обнаружение ШТ — как сенсорное, так и чисто визуальное. Каждый, кто пытается засечь или атаковать этот шагоход (в том числе ракетами), получает штраф –4 к соответствующей проверке. Эффект сводится на ноль, если в этом раунде мех уже стрелял из орудий или излучал посторонние сигналы (например, использовал сенсорный модуль или передавал сообщение по радио). Активация стелс-системы — свободное действие.	размер	$ 50K × размер
Силовой привод (1): *сила* ШТ увеличивается на две ступени.	1	$ 5K × размер

Модуль	МО	Цена
Система наведения (1): сенсоры и вычислительные мощности шагохода подключаются к управлению всеми бортовыми орудиями, автоматически компенсируя часть факторов, мешающих наведению на цель — этот модуль нивелирует до 2 пунктов штрафов (любых) при проверках *стрельбы*.	1	$10K × размер
Оружие ближнего боя (2): некоторые шагающие танки вооружены цепными клинками или силовыми мечами, способными рассекать броню вражеских мехов, укреплений и бронетехники. Такое оружие считается тяжёлым; его ББ равна *размеру* шагающего танка, а урон — (*сила*+2d10). При попытках нанести противнику удар бортовым оружием ближнего боя пилот вынужден использовать для проверок *драки* значение навыка *пилотирования*, если оно ниже. Сложность попадания по вражескому ШТ равна 4, плюс/минус все стандартные модификаторы за скорость и размер цели. Обратите внимание, что на шагоход не действуют обычные правила ближнего боя, но ведущий при желании может ориентироваться на них, когда ситуация требует введения тех или иных штрафов и преимуществ (скажем, если несколько ШТ с оружием ближнего боя объединяют силы в схватке с особенно грозным противником).	1/2 × размер	$75K

**Этот модуль не занимает МО, но влияет на их количество. Смотрите описание.*

СТАНДАРТНЫЕ ШАГАЮЩИЕ ТАНКИ

Ниже приведено описание нескольких распространённых по всей галактике боевых шагающих танков.

Палач

Лёгкая добыча для других шагающих танков и сущий кошмар для пехоты и лёгкой бронетехники противника.

Лёгкий ШТ; **размер:** 6; **сила:** d12+4; **стойкость:** 15+5; **шаг:** 24 (2d6); **цена:** $3,521M; **свободные отсеки:** 3.

Модули: БКО, отражающий экран, сенсорный модуль, поглощающий щит, система наведения.

Орудия:

- Счетверённый лёгкий лазер;
- Счетверённая лёгкая пушка;
- Тяжёлый огнемёт;
- 2 многоствольных пулемёта.

Разрушитель

Эти 15-метровые великаны — истинные владыки полей сражений далёкого будущего. Их основная роль — разрушение укреплённых вражеских баз и долговременных линий обороны. Несмотря на сокрушительную огневую мощь, без прикрытия более лёгких боевых машин такой шагоход может легко стать добычей волчьей стаи вражеских «рубак» или «штурмовиков». Ну а пока где-то там, внизу, кипит сражение, пилоты тяжёлых разрушителей получают возможность сосредоточиться на выполнении поставленных боевых задач.

Тяжёлый ШТ; **размер:** 10; **сила:** d12+8; **стойкость:** 22+20; **шаг:** 12 (2d6); **цена:** $9,5M; **свободные отсеки:** 3.

Модули: БКО, броня (×6), отражающий экран, ЭМИ-экранирование, сенсорный модуль, поглощающий щит, система наведения.

Орудия:

- Сдвоенная тяжёлая пушка;
- Сдвоенный средний лазер;
- Ракетная установка (16 тяжёлых ракет, 4 из них — ЭМИ).

Рубака

Эти необычные шагоходы специализируются на уничтожении вражеских боевых машин в ближнем бою. Излюбленная тактика их пилотов — обойти вражеского «тяжеловеса» с фланга или с тыла, взобраться повыше при помощи прыжковых двигателей, а потом обрушить на ничего не подозревающего противника всю мощь своего силового оружия.

Средний ШТ; **размер:** 8; **сила:** d12+8; **стойкость:** 19+14; **шаг:** 18 (2d6); **цена:** $5,765M; **свободные отсеки:** 2.

Модули: броня (×4), оружие ближнего боя, отражающий экран, прыжковые двигатели, поглощающий щит, силовой привод.

Орудия:

- Сдвоенный рельсотрон-4;
- Ракетная установка (8 тяжёлых ракет, из них 4 — ЭМИ).

Скаут

Задача скаутов — сбор разведданных и внезапные удары по особо ценным вражеским объектам. Эта модель снаряжена для разведки боем и несёт запас тяжёлых ракет для уничтожения дозорных пунктов и других объектов инфраструктуры противника.

Лёгкий ШТ; **размер:** 6; **сила:** d12+4; **стойкость:** 15+11; **шаг:** 36 (2d6); **цена:** $4,02M; **свободные отсеки:** 1.

Модули: БКО, броня (×3), отражающий экран, скоростной привод (×3), сенсорный модуль, поглощающий щит, система наведения.

Орудия:

- Сдвоенный тяжёлый лазер;
- Ракетная установка (8 тяжёлых ракет).

Следопыт

Эти матово-чёрные шагающие танки играют примерно ту же роль, что и скауты, но делают ставку не на скорость, а на малозаметность, которая помимо всего прочего позволяет устраивать довольно эффективные засады.

Лёгкий ШТ; **размер:** 6; **сила:** d12+4; **стойкость:** 15+5; **шаг:** 24 (2d6); **цена:** $4,05M; **свободные отсеки:** 1.

Модули: БКО, отражающий экран, сенсорный модуль, поглощающий щит, стелс-система, система наведения.

Орудия:

- Сдвоенный тяжёлый лазер;
- Ракетная установка (8 тяжёлых ракет).

Штурмовик

Ядро любой механизированной армии — штурмовой шагающий танк — обладает сбалансированными оборонительно-наступательными характеристиками и способен с успехом справиться с очень широким спектром боевых задач.

Средний ШТ; **размер:** 8; **сила:** d12+6; **стойкость:** 19+14; **шаг:** 18 (2d6); **цена:** $5,57M; **свободные отсеки:** 4.

Модули: БКО, броня (×4), отражающий экран, сенсорный модуль, поглощающий щит, система наведения.

Орудия:

- Сдвоенная тяжёлая автоматическая пушка;
- Сдвоенный рельсотрон-4;
- Ракетная установка (12 лёгких ракет, 8 тяжёлых ракет).

Транспортные средства

Исследователям, твёрдо решившим оставить свой след в пыли далёких планет, для путешествия по этим самым планетам определённо не помешают транспортные средства. Эта глава посвящена именно им.

Размер: размер и вместительность транспортного средства (далее — ТС).

Уск/ПС: ускорение и предельная скорость используются в основном для сражений и погонь с применением игрового поля. Ускорение — это количество клеток, на которое можно увеличить текущую скорость ТС за один раунд. Предельная скорость — это максимально возможное количество клеток, на которое ТС может передвинуться за один раунд. Стоит обратить внимание, что указанная «предельная» скорость ограничивается не возможностями ТС, а, скорее, оперативной обстановкой и необходимостью уделять львиную долю внимания тому, что происходит на поле битвы. По ровной дороге и в спокойной обстановке ТС может перемещаться как минимум вдвое быстрее. Предельная скорость также играет свою роль, если используются правила погони — резвое и быстроходное ТС получает преимущество чаще, чем медленное и неповоротливое.

Стойкость: прочность ТС с учётом его брони (указывается после знака «+»). Так, запись 11+4 означает, что *стойкость* ТС 11 пунктов, и ещё 4 оно получает за счёт своей брони. Если ТС защищено неравномерно, то после знака «+» указывается его лобовая/бортовая/кормовая броня.

МО: количество модульных отсеков ТС. Если его *размер* 4 или больше, то в незанятый модульный отсек влезает один стандартный грузовой контейнер (см. стр. 20). Более мелким ТС потребуется грузовой отсек.

Экипаж: число в этой колонке указывает на общее количество «посадочных мест» ТС. Может меняться в зависимости от установленных модулей.

Механика этого параметра немного отличается от той, что описана в «Дневнике авантюриста», но всё объясняется разницей подходов — в этой книге мы создаём новую технику, а не описываем уже существующую.

Цена: стоимость типичного экземпляра этого типа ТС.

Содержание транспортного средства

Если транспортное средство используется лишь время от времени, следует считать, что в нём всегда достаточно топлива и боеприпасов, и следить за ними нет нужды.Если же транспортное средство эксплуатируется постоянно или участвует в длительной экспедиции, то за топливом и боеприпасами придётся следить.

Боеприпасы

Здесь применимы те же принципы, что описаны в главе «Снаряжение» (стр. 30). При желании любые боеприпасы помимо ракет и гранат можно считать практически неисчерпаемыми.

Топливо

Вопрос о наличии топлива для работы высокотехнологичных ТС обычно стоит поднимать, только если имеет место постоянная эксплуатация или,

скажем, долгое путешествие в отрыве от благ цивилизации. В этом случае ведущий должен заранее решить, как далеко сможет «уехать» ТС без дозаправки или подзарядки. Вот величины, которые можно принять в качестве ориентира:

ТС с двигателями внутреннего сгорания на жидком топливе (например, бензине) в нормальных условиях могут проработать без дозаправки около 12 часов. Полный бак горючего обойдётся в $100 × (размер ТС).

ТС с миниатюрными реакторами, современными аккумуляторами или другими технически совершенными источниками питания в нормальных условиях могут проработать без подзарядки целую неделю. Полная перезарядка такого агрегата также обойдётся в $100 × (размер ТС). Кроме того следует учесть, что процесс подзарядки аккумулятора (или заправки портативного реактора) — дело не слишком быстрое. Помимо мощного и стабильного источника электрического тока понадобится примерно один час × (размер ТС) времени.

Ремонт

Повреждённое транспортное средство можно починить при наличии инструментов и некоторого количества времени. Попытка ремонта занимает 2 × [количество имеющихся *повреждений*] часа.

Полевой ремонт (вне гаража и без большей части инструментов) налагает штраф –2 на соответствующие проверки. Любой более или менее укомплектованный гараж позволяет избавиться от этого штрафа, а специализированный или очень хорошо оснащённый комплекс вполне может обеспечить преимущество +2.

Каждый успех и подъём позволяет починить одно обычное или *критическое повреждение*. Каждый подъём сверх того, что необходимо для починки всех *повреждений*, уменьшает время ремонта вдвое.

Цена: ремонт ТС стоит 5% от его базовой стоимости за каждое полученное им *повреждение*. Так, если ТС стоимостью $10К получило два обычных и одно *критическое повреждение*, то ремонт этого ТС обойдётся в 15% от $10К, т. е. в $1500.

Приобретение

Большая часть транспортных средств стоит слишком дорого для группы начинающих героев. Если в игровом мире то или иное ТС есть почти у всех, ведущий при желании может бесплатно выдать им какую-нибудь машину среднего размера и без дополнительных улучшений.

В игровом мире, предусматривающем регулярные сражения с применением ТС, ведущий может выдать группе $30К на их приобретение. Дело героев решить — тратить эти деньги сообща или врозь.

Сражения с участием ТС

В данном случае действуют все правила из «Дневника авантюриста». Имеется только три небольших изменения.

Критические повреждения: если ТС твоего игрового мира работают на реакторах или других технически совершенных источниках энергии, меткий выстрел вполне может вызвать их детонацию. Если ТС терпит крушение в результате *критического повреждения*, реактор взрывается, уничтожая ТС и нанося 3d10 урона всем в радиусе 10 клеток (20 метров).

Размер: атакующий получает +2 к проверке атаки, если размер цели больше размера его собственного ТС хотя бы на 2, и наоборот — если размер цели хотя бы на 2 меньше, на проверку атаки налагается штраф –2.

Скорость: штраф за быструю цель в сражениях с применением игрового поля не может быть больше –10. Правила погони в отношении транспортного средства с самой большой ПС остаются без изменений.

Создание ТС

Чтобы создать своё собственное ТС, выберите корпус (см. Таблицу корпусов транспортных средств, далее), определитесь с типом шасси, а затем добавьте модули из Таблицы модулей транспортных средств (далее) и, при желании, бортовое вооружение (см. стр. 42).

Некоторые перечисленные здесь модули немного отличаются от своих аналогов, описанных в «Дневнике авантюриста» (ДА 89) — изменения обусловлены ходом технического прогресса, совершенствованием конструкций, внедрением новых материалов и т. п.

КОРПУСА ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Класс ТС	Размер	Уск/ПС	Стойкость	МО	Экипаж	Цена
Сверхлёгкое	1	10/35	5	2	1	$500
Лёгкое (мотоциклы)	2	10/30	7+2	5	2	$1K
Среднее (легковые автомобили)	3	10/25	9+3	10	4	$8K
Большое (внедорожники, пикапы)	4	10/20	11+4	15	6	$12K
Тяжёлое (БТР, лёгкие танки)	6	5/15	15+5	20	8	$30K
Сверхтяжёлое (танки)	8	5/10	19+6	25	10	$60K
Титаническое (тяжёлые танки)	10	5/10	23+7	30	20	$100K
Колоссальное (сверхтяжёлые танки)	12	5/10	27+8	40	40	$500K
Исполинское (передвижные крепости)	14	5/10	31+9	50	80	$1M

ТИПЫ ШАССИ

Число в скобках после названия модуля показывает, сколько таких модулей можно установить на одно ТС. «∞» означает «без ограничений». Если не сказано обратного, все дробные значения округляются в большую сторону.

Модуль	МО	Цена
Гусеничный (1): вместо колёс это ТС оснащено гусеничными траками, которые позволяют игнорировать штрафы за езду по труднопроходимым участкам и легко преодолевать препятствия меньше метра в высоту. Этот модуль уменьшает ускорение ТС на 2, а его предельную скорость — на 5.	—	$1K × размер
Колёсный (1): ТС — традиционное колёсное средство передвижения вроде легкового автомобиля, грузовика, мотоцикла и т. п. Если не выбран другой тип шасси, ТС по умолчанию считается колёсным.	—	—
Колёсный (внедорожник) (1): этот тип колёсного шасси позволяет игнорировать штраф к проверке *вождения* за езду по труднопроходимым участкам. Если используется игровое поле, каждая клетка труднопроходимого участка считается за полторы, а не за две.	1	$1K × размер
Летающий (антиграв) (1): сверхтехнология. ТС — воздушное судно, оснащённое антигравитационным двигателем. Оно может летать горизонтально с любой скоростью, зависать на месте, вертикально взлетать и садиться. Его Уск/ПС = 30/100, а МНВР = 2.	2	$20K × размер
Летающий (вертолёт) (1): ТС — вертолёт, который может летать горизонтально с любой скоростью, зависать на месте, вертикально взлетать и садиться. Его Уск/ПС = 10/80, а МНВР = –1.	1/2 × размер	$5K × размер
Летающий (винтовой самолёт) (1): ТС — традиционный пропеллерный самолёт. Чтобы лететь, он должен поддерживать скорость не меньше 75, в противном случае он потеряет управление и разобьётся. Его Уск/ПС = 20/150, а МНВР = 1.	1/2 × размер	$5K × размер
Летающий (реактивный самолёт) (1): ТС — реактивный самолёт. Чтобы лететь, он должен поддерживать скорость не меньше 300, в противном случае он потеряет управление и разобьётся. Его Уск/ПС = 50/600, а МНВР = 2.	1/2 × размер	$10K × размер
Парящий (1): вместо колёс ТС оборудовано воздушной подушкой, которая позволяет парить над водой, а также игнорировать штрафы за езду по труднопроходимым участкам и любые препятствия меньше метра в высоту. Антигравитационная «воздушная подушка» — сверхтехнологическая разновидность этого модуля — стоит вдвое больше, но занимает вдвое меньше МО (1/2 × размер).	размер	$5K × размер
Плавающий (1): плавающее ТС — это лодка или небольшой корабль. Его базовый показатель Уск/ПС уменьшается вдвое. На плавающее ТС можно устанавливать торпедные аппараты. Если вы хотите создать крупный корабль вроде нефтеналивного танкера или линкора ВМФ, смотрите таблицу Крупные морские суда на стр. 60.	—	—
Плавающий (подводная лодка) (1): ТС — подводная лодка. При движении в надводном положении Уск/ПС уменьшается вдвое (округляйте вверх). Кроме того, пока подлодка не всплывёт, по ней можно вести огонь только торпедами и авиабомбами. Продолжительность автономного плавания (см. Провизия, стр. 67) равна 10 × размер ТС.	1/2 × размер	$10K × размер

КРУПНЫЕ МОРСКИЕ СУДА

Если вы хотите создать крупное судно вроде авианосца ВМФ, круизного лайнера, сухогруза и т. п., используйте более крупные корпуса, сопоставимые с космическими кораблями соответствующего класса:

Класс	Размер	Уск/ПС*	Стойкость	МО	Экипаж	Провизия**	Цена
III	12	3/5	27+8	40	50	300	$500K
IV	16	3/5	35+10	60	300	500	$2M
V	20	3/5	39+11	90	1000	1000	$5M
VI	24	3/5	43+12	120	3000	2000	$25M

**значение Уск/ПС приведено уже с учётом того, что морское судно является плавающим ТС.*

***продолжительность автономного плавания судна. Энергия для этого типа транспортных средств обычно не является проблемой — «морские» реакторы, конечно, не столь эффективны, как их «космические» собратья, но и дозаправляться им обычно нужно не чаще, чем раз в 50 лет.*

На крупные морские суда можно устанавливать следующие модули космических кораблей:

- гараж/ангар
- коммерческое предприятие
- надстройки (любые)
- телепортатор
- притягивающий луч

МОДУЛИ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Модуль	МО	Цена
Аварийная катапульта (1): если ТС терпит крушение, члены экипажа могут пройти проверку *ловкости* со штрафом –4 (или без штрафа, если в этом раунде персонаж ещё не ходил или был наготове). Провал означает, что в этом раунде персонаж не катапультируется и терпит крушение вместе с ТС, получая полагающийся урон и т. п. Успех означает, что персонаж катапультируется и начинает плавно спускаться вниз на парашюте. Один модуль обеспечивает катапультами всех пассажиров и членов экипажа.	1/2 × размер	$5K × экипаж
Амфибия (1): по воде это ТС может двигаться с половиной своего обычного Уск/ПС. Для плавающих и парящих ТС этот модуль бесполезен.	1	*$1K* × размер
БКО (1): это система отстрела тепловых и дипольных ловушек в сочетании с устройствами постановки радиоэлектронных помех. Она даёт +2 к проверкам *вождения*, *пилотирования* или *знания (электроника)* при попытках уклониться от попадания ракеты или торпеды.	1	$5K × *размер*
Броня (размер): увеличивает значение *брони* ТС на 2. Если установлено хотя бы два таких модуля, броня ТС считается *тяжёлой*. При желании бронирование ТС можно сделать дифференцированным: каждый модуль при этом даёт 3 пункта лобовой *брони*, 2 пункта бортовой и по 1 пункту кормовой и донной, зато на одно ТС их можно установить вдвое больше (т. е. [размер ×2]). Если используются *правила погони*, атакующий с преимуществом и *картой действия* старше десятки может атаковать такое ТС в борт, а с преимуществом и *картой действия* старше дамы — в корму.	1	$1K × размер
Грузовой отсек (∞): каждый такой модуль позволяет оборудовать относительно небольшое помещение или платформу для хранения и перевозки 1 стандартного грузового контейнера (см. стр. 20). Модуль занимает 5–[размер] МО (не меньше одного).	см. описание	—
Жилое помещение (1/2 × базовая стойкость ТС): этот модуль можно устанавливать только на ТС размером не меньше 4. ТС оснащается вместительной надстройкой, рассчитанной на долговременное проживание четырёх индивидов. Она оборудована личными койками и шкафчиками, а также (вне зависимости от количества жилых помещений) общим санитарным блоком и небольшой кухней. Каждый такой модуль уменьшает *стойкость* ТС на единицу.	3	$5K
Искусственный интеллект (1): ИИ может управлять всеми действиями ТС — от вождения до стрельбы из бортового вооружения. Он обладает всеми необходимыми для этого навыками на уровне d10, однако ИИ — статист, так что *дикий кубик* при проверках этих навыков ему не положен. ИИ не получает штрафов за выполнение нескольких задач одновременно. В бою он использует карту действия водителя ТС. Короткий устный приказ, адресованный ИИ, — свободное действие.	—	$10K × размер

Модуль	МО	Цена
Компактный двигатель (3): ради экономии места ТС жертвует скоростью и мощностью. Каждый раз, как устанавливается этот модуль, МО транспортного средства увеличивается на 1/2 × [размер корпуса] отсеков, а ускорение и предельная скорость уменьшаются на 1 и 2 пункта, соответственно. Компактный двигатель нельзя форсировать. Для некоторых типов шасси модификаторы Уск/ПС отличается от стандартных: • Летающий (винтовой самолёт): −1/−10 • Летающий (реактивный самолёт): −2/−20	−1/2 × размер*	—
Манёвренность (5): только для летающих ТС. МНВР увеличивается на 1.	1	$5K × размер
Наклонное бронирование (1): на проверки атаки с применением баллистических поражающих элементов против этого ТС налагается штраф −2. Этот модуль неэффективен против энергетического оружия.	2	$3K × размер
Открытая кабина (1): мотоциклы и другие «открытые» ТС не обеспечивают своим пассажирам никакой защиты. Если при *критическом попадании* выпадает результат «экипаж», члены экипажа и пассажиры не получают защиты от брони своего ТС.	—	**−1/2 ×** цена корпуса
Отражающий экран (1): это ТС оснащено генератором защитного поля, предназначенного для отражения баллистических поражающих элементов (на лазеры он, например, не действует) — на проверки атаки нападающего налагается штраф −2.	**2**	**$10K ×** размер
Поглощающий щит (1): ТС оснащается генератором абляционного силового поля, способного поглотить 10 × (размер ТС) урона. Когда атака попадает в цель, весь урон сначала принимают на себя щиты, а если в результате атаки они, накопив достаточно урона, отключаются, весь непоглощённый урон от этой атаки достаётся ТС (ББ считается как обычно). Если щиты ТС активны, направленные в него ракеты и торпеды будут взрываться раньше, чем нужно, нанося лишь половину своего обычного урона. Пока ТС не стреляет, щиты восстанавливаются со скоростью (размер ТС) пунктов за раунд.	**1/2 ×** размер	$25K × размер
Подушки безопасности (1): при проверке урона, полученного членом экипажа в результате аварии, вдвое уменьшите количество игральных костей (округляйте в меньшую сторону), а затем уберите ещё одну.	—	$500 × экипаж
Расширение экипажа (∞): этот модуль добавляет место для четырёх (или [размер], если размер ТС меньше 4) дополнительного члена экипажа (или пассажира). Этот модуль несовместим с модулем сокращение экипажа.	1	$1K
Сенсорный модуль (1): действует в точности как средний сенсорный модуль (стр. 34).	1	$50K
Система наведения (1): сенсоры и вычислительные мощности ТС подключаются к управлению всеми бортовыми орудиями, автоматически компенсируя часть факторов, мешающих наведению на цель — этот модуль нивелирует до 2 пунктов штрафа при проверках *стрельбы*. Это не касается пассажиров, пытающихся вести огонь из личного оружия.	1	$10K × размер
Сокращение экипажа (5): увеличивает количество модульных отсеков ТС за счёт обитаемых помещений и инфраструктуры **о**беспечения жизнедеятельности пассажиров и членов экипажа. Экипаж ТС уменьшается на 20% от изначальной величины, а его МО увеличивается на [размер/4] отсеков. В случае со сверхлёгкими ТС сокращение экипажа сработает только после **у**становки комплекта из пяти таких модулей (−2 МО, $250). Помни, что при сокращении экипажа на 100% ТС становится беспилотником с дистанционным управлением или искусственным интеллектом (ИИ устанавливается отдельно, см. выше). Этот модуль несовместим с модулем расширение экипажа.	−1/4 × размер*	1/10 × цена корпуса
Стелс-система (1): краска, поглощающая излучение радаров, теплоотводы, широкополосные скремблеры и другие устройства сильно затрудняют обнаружение ТС — как сенсорное, так и чисто визуальное. Каждый, кто пытается засечь или атаковать это ТС (в том числе ракетами или торпедами), получает штраф −4 к соответствующей проверке. Эффект сводится на ноль, если в этом раунде ТС вело огонь из орудий, перемещалось или излучало посторонние сигналы (например, использовало сенсорный модуль или передавало сообщение по радио). Активация стелс-системы — свободное действие.	размер	$10K × размер
Управляемость (3): конструкция этого ТС отличается удобством и лёгкостью в управлении. Каждый такой модуль даёт +1 к проверкам вождения.	1	$5K × размер

Модуль	МО	Цена
Усиленное шасси (3): увеличивает стойкость ТС на 1.	1	$ 1K × размер
Ускорители (∞): это ТС оснащено системой впрыска закиси азота или другим аналогичным устройством. При активации системы ускорение и предельная скорость ТС удваиваются на один раунд. Каждого ускорителя хватает на шесть применений, после чего его потребуется перезарядить. Перезарядка ускорителя стоит $ 100. Эффекты нескольких ускорителей не суммируются.	1	$ 1K × размер
Форсированный двигатель (∞): каждый раз, как устанавливается этот модуль, ускорение ТС увеличивается на 5, а предельная скорость — на 10. Форсированный двигатель нельзя с*делать* компактным. Для некоторых типов шасси модификаторы Уск/ПС отличается от стандартных: • Летающий (винтовой самолёт): +5/+50 • Летающий (реактивный самолёт): +10/+100 • Плавающий: +2/+5	1	$ 1K × размер
Элементы роскоши (1): под этим типичным для дорогих гражданских ТС «модулем» обычно подразумеваются мощные **а**удиосистемы, минибары, мультимедийные мониторы и т. п. удобства и излишества (как правило чем крупнее ТС, тем они экстравагантнее).	1	$ 1K × размер
ЭМИ-экранирование (1): даёт +6 к стойкости ТС при попадании ЭМИ-боеголовки (стр. 45).	2	$ 5K × размер

**Эти модули не занимают МО, но влияют на их количество. Смотрите описание.*

Стандартные транспортные средства

Ниже описано несколько распространённых по всей галактике военных и гражданских ТС.

Каждое из них — типичный массовый представитель современного поколения транспортных средств. Ведущий может свободно изменять их характеристики и комплектацию, объясняя изменения «политикой компании-производителя», техническим прогрессом, а то и вовсе культурными и видовыми особенностями. Так, например, современная спортивная машина «статусной» марки может стоить хоть в десять раз дороже своего менее притязательного аналога, а новейшие открытия в области синтеза полимеров способны привести к появлению в два раза более лёгкой и прочной брони.

Гражданские ТС

Бронированный лимузин

Большое ТС; **размер:** 4; **Уск/ПС:** 30/60; **стойкость:** 11+12; **экипаж:** 1+9; **цена:** $54K; **свободные отсеки:** 5.

Тип шасси: колёсный.

Модули: броня (×4, тяжёлая), расширение экипажа, элементы роскоши, форсированный двигатель (×4), подушки безопасности.

Орудия: нет.

Вертолёт

Среднее ТС; **размер:** 3; **Уск/ПС:** 40/140; **стойкость:** 9+3; **экипаж:** 4; **цена:** $43K; **свободные отсеки:** 2.

Тип шасси: летающий (вертолёт, МНВР: –1).

Модули: форсированный двигатель (×6), подушки безопасности.

Орудия: нет.

Внедорожник

Большое ТС; **размер:** 4; **Уск/ПС:** 25/50; **стойкость:** 14+8; **экипаж:** 6; **цена:** $55K; **свободные отсеки:** 5.

Тип шасси: колёсный (внедорожник).

Модули: броня (×2, тяжёлая), элементы роскоши, усиленное шасси (×3), форсированный двигатель (×3), подушки безопасности.

Орудия: нет.

Грузовик

Тяжёлое ТС; **размер:** 6; **Уск/ПС:** 15/35; **стойкость:** 18+5; **экипаж:** 2+1; **цена:** $70,5K; **свободные отсеки:** 0.

Тип шасси: колёсный.

Модули: сокращение экипажа (×3), усиленное шасси (×3), форсированный двигатель (×2), подушки безопасности, грузовой отсек (×20).

Орудия: нет.

Дорожный мотоцикл

Лёгкое ТС; **размер:** 2; **Уск/ПС:** 20/50; **стойкость:** 8+2; **экипаж:** 2; **цена:** $16500; **свободные отсеки:** 1.

Тип шасси: колёсный.

Модули: открытая кабина, управляемость, усиленное шасси, форсированный двигатель (×2).

Орудия: нет.

Кроссовый мотоцикл

Сверхлёгкое ТС; **размер:** 1; **Уск/ПС:** 10/35; **стойкость:** 6; **экипаж:** 1; **цена:** $2250; **свободные отсеки:** 0.

Тип шасси: колёсный (внедорожник).

Модули: открытая кабина, усиленное шасси.

Орудия: нет.

Легковая машина

Среднее ТС; **размер:** 3; **Уск/ПС:** 30/65; **стойкость:** 9+3; **экипаж:** 4; **цена:** $25K; **свободные отсеки:** 5.

Тип шасси: колёсный.

Модули: элементы роскоши, форсированный двигатель (×4), подушки безопасности.

Орудия: нет.

Легковой ховеркар

Среднее ТС; **размер:** 3; **Уск/ПС:** 30/65; **стойкость:** 9+3; **экипаж:** 4; **цена:** $40K; **свободные отсеки:** 2.

Тип шасси: парящий.

Модули: элементы роскоши, форсированный двигатель (×4), подушки безопасности.

Орудия: нет.

Планетоход

Этот гусеничный вездеход оснащён всем необходимым для длительных экспедиций по поверхности самых неприветливых планет. Практически всё его вместительное нутро доверху забито лабораторной аппаратурой и современным высокотехнологичным научно-исследовательским оборудованием.

Сверхтяжёлое ТС; **размер:** 8; **Уск/ПС:** 3/5; **стойкость:** 17+6; **экипаж:** 18; **цена:** $177K; **свободные отсеки:** 3.

Тип шасси: гусеничный.

Модули: амфибия, расширение экипажа (×2), жилое помещение (×5), сенсорный модуль, усиленное шасси (×3).

Орудия: нет.

Спортивная машина

Лёгкое ТС; **размер:** 2; **Уск/ПС:** 25/60; **стойкость:** 7+2; **экипаж:** 2; **цена:** $20K; **свободные отсеки:** 0.

Тип шасси: колёсный.

Модули: управляемость, элементы роскоши, форсированный двигатель (×3), подушки безопасности.

Орудия: нет.

Ховербайк

Сверхлёгкое ТС; **размер:** 1; **Уск/ПС:** 15/45; **стойкость:** 5; **экипаж:** 1; **цена:** $6250; **свободные отсеки:** 0.

Тип шасси: парящий.

Модули: открытая кабина, форсированный двигатель.

Орудия: нет.

Военные ТС

Авианосец ВМФ

Класс VI; **размер:** 24; **Уск/ПС:** 3/5; **стойкость:** 43+12; **экипаж:** 3000; **цена:** $28,17M; **свободные отсеки:** 20.

Тип шасси: плавающий.

Модули: ИИ, БКО, ЭМИ-экранирование, сенсорный модуль, стелс-система, надстройка (ангар) (×3).

Орудия:

- 6 счетверённых лёгких лазеров;
- Ангар (+$213,4M):
- 90 реактивных истребителей.

Бронетранспортёр

Экипаж этого БТР — механик-водитель и три бортстрелка, а десантный отсек рассчитан на отряд из 12 бойцов.

Тяжёлое ТС; **размер:** 6; **Уск/ПС:** 5/15; **стойкость:** 15+15; **экипаж:** 4+12; **цена:** $447K; **свободные отсеки:** 0.

Тип шасси: колёсный (внедорожник).

Модули: амфибия, броня (×5, тяжёлая), расширение экипажа (×2), сенсорный модуль, поглощающий щит, наклонное бронирование, система наведения.

Орудия:

- Средняя автоматическая пушка;
- 2 многоствольных пулемёта.

Лёгкий рейдер

Эти лодки на воздушной подушке нередко используют в разведывательных и диверсионных операциях.

Лёгкое ТС; **размер:** 2; **Уск/ПС:** 20/50; **стойкость:** 7+2; **экипаж:** 2; **цена:** $215K; **свободные отсеки:** 0.

Тип шасси: парящий.

Модули: форсированный двигатель (×2).

Орудия:

- Сдвоенный лёгкий лазер.

Основной боевой танк

Сверхтяжёлое ТС; **размер:** 8; **Уск/ПС:** 3/5; **стойкость:** 19+ (54/38/22); **экипаж:** 6; **цена:** $1,558M; **свободные отсеки:** 0.

Тип шасси: гусеничный.

Модули: броня (×16, дифференцированная, тяжёлая), сокращение экипажа (×2), сенсорный модуль, поглощающий щит, система наведения.

Орудия:

- Сверхтяжёлая пушка;
- 2 многоствольных пулемёта.

Патрульный катер

Тяжёлое ТС; **размер:** 6; **Уск/ПС:** 7/18; **стойкость:** 15+17; **экипаж:** 8; **цена:** $241K; **свободные отсеки:** 5.

Тип шасси: плавающий.

Модули: броня (×6, тяжёлая), сенсорный модуль, наклонное бронирование, форсированный двигатель (×2).

Орудия:
- Средняя автоматическая пушка;
- 2 многоствольных пулемёта

Ракетно-торпедная подлодка

Колоссальное ТС; **размер:** 12; **Уск/ПС:** 8/15; **стойкость:** 27+8; **экипаж:** 40; **цена:** $11,832M; **свободные отсеки:** 0.

Тип шасси: плавающий (подлодка).

Модули: ИИ, БКО, ЭМИ-экранирование, сенсорный модуль, форсированный двигатель, стелс-система, система наведения.

Орудия:
- 2 ракетные установки (12 лёгких ракет, 24 тяжёлых);
- 4 торпедных аппарата (16 легких торпед, 24 тяжёлых, 4 из них — ЭМИ).

Реактивный истребитель

Большое ТС; **размер:** 4; **Уск/ПС:** 90/1000; **стойкость:** 11+4; **экипаж:** 1; **цена:** $2,371M; **свободные отсеки:** 1.

Тип шасси: летающий (реактивный самолёт, МНВР: 3).

Модули: БКО, ускорители, манёвренность, сокращение экипажа (×4), аварийная катапульта, сенсорный модуль, форсированный двигатель (×4).

Орудия:
- 2 сдвоенных средних лазера;
- Ракетная установка (12 лёгких ракет).

Ударный вертолёт

Большое ТС; **размер:** 4; **Уск/ПС:** 20/100; **стойкость:** 11+12; **экипаж:** 2; **цена:** $391,6K; **свободные отсеки:** 2.

Тип шасси: летающий (вертолёт, МНВР: –1).

Модули: БКО, броня (×4, тяжёлая), сокращение экипажа (×3), сенсорный модуль, наклонное бронирование, форсированный двигатель (×2), система наведения.

Орудия:
- Многоствольный пулемёт;
- Ракетная установка (12 лёгких ракет).

Ховертанк

Тяжёлое ТС; **размер:** 6; **Уск/ПС:** 5/15; **стойкость:** 15+ (26/19/12); **экипаж:** 4; **цена:** $1,238M; **свободные отсеки:** 0.

Тип шасси: парящий.

Модули: ИИ, броня (×7, дифференцированная, тяжёлая), сокращение экипажа (×2), сенсорный модуль, поглощающий щит, система наведения.

Орудия:
- Тяжёлая пушка;
- Многоствольный пулемёт.

Космические корабли

Центральной темой большей части научно-фантастических произведений являются межзвёздные путешествия, благодаря которым можно попасть туда, где ещё никто не бывал, и ступить на поверхность неисследованных доныне планет. Чтобы отправиться в такое путешествие, героям понадобится корабль. Каждый космический корабль характеризуются следующими параметрами:

Размер: это относительный показатель величины, энергообеспеченности и эффективности бортовой инфраструктуры, а также вместительности судна. В основном используется при создании и модификации кораблей. Обратите внимание, что физические размеры корабля от класса к классу растут не линейно, а экспоненциально, так что корабль VI класса больше корабля II класса далеко не в три раза, а в несколько десятков, может, даже сотен раз.

Уск/ПС: ускорение и предельная скорость в атмосфере работают по правилам, описанным в «Дневнике авантюриста». Когда дело происходит в космосе, эти параметры увеличиваются — «космические» показатели выше «атмосферных» в 100 раз.

МНВР: манёвренность — способность корабля совершать сложные манёвры.

Стойкость: прочность конструкции корабля; после знака «+» указывается значение его *брони*.

Категория прочности: см. стр. 69.

МО: количество модульных отсеков корабля; зависит от размера. В незанятый модульный отсек влезает один стандартный грузовой контейнер (см. стр. 20).

КиП: место для команды и пассажиров. Удобство проживания и служебные обязанности каждого из членов экипажа варьируются от корабля к кораблю. Начиная с III класса, на кораблях обычно оборудуют помещения под кают-кампании, каюты, кубрики, гауптвахты, медотсеки, прачечные, душевые, камбузы, холодильники, кладовые, мастерские, рекреационные помещения, спортзалы и т. п. — всё необходимое для долговременного совместного проживания большого количества разумных существ. Кроме того, управление всеми системами на таких кораблях обычно осуществляется с капитанского мостика. Экипаж мостика как правило состоит из старших корабельных офицеров — капитана, второго пилота, астронавигатора, офицера связи, главного бортмеханика, главврача, интенданта, карго-мастера (если корабль грузовой) и главного канонира (или канониров каждого из корабельных орудий).

Энергия: см. Энергия и провизия.

Цена: цены приведены в тысячах ($K), миллионах ($M) или миллиардах ($B). Если у ваших героев должен быть собственный корабль, то для начала в большинстве случаев будет достаточно корабля II класса со сверхсветовым двигателем и $ 2M на его оснащение.

Содержание космического корабля

Космическое путешествие — предприятие не из дешёвых. Корабль нужно обеспечивать топливом, а экипаж (который, к слову, тоже рабо-

тает не бесплатно) — пищей и другими жизненно важными припасами.

Стоит помнить, что есть игроки, которым нравится следить за подобными вещами, а есть те, которые предпочтут проигнорировать эти тонкости и поскорее заняться делом. Правила, описанные здесь, достаточно просты, но при этом оставляют простор для драмы и вынуждают действовать с учётом того, что припасы могут подойти к концу. Порой лучшие приключения начинаются с того, что экипаж корабля высаживается в джунглях неизвестной планеты в поисках пресной воды, заглядывает в какую-нибудь глухую дыру за провизией или отчаянно рискует, выходя на бой с превосходящими силами противника, чтобы добыть топлива на дорогу домой.

Энергия и провизия

Энергия: космические корабли потребляют огромное количество энергии. Природа источника этой энергии зависит от уровня технологического развития, реалистичности и внутренней логики каждой конкретной кампании. В большинстве произведений в жанре научной фантастики на кораблях имеются мощные реакторы, работающие на относительно дешёвом и доступном сырье, однако немало и тех, кто предпочитает необычные концепции вроде тёмной материи, таинственных кристаллов или инопланетных технологий.

Как бы то ни было, в колонке «Энергия» указывается энергетический ресурс судна, каждая единица которого — это сутки работы корабельного реактора. Так, максимальный энергетический ресурс корабля IV класса при штатном режиме работы реактора — 500 дней.

В экстренной ситуации экипаж корабля может удвоить оставшийся энергетический ресурс, отключив всё, кроме устройств первой необходимости — двигателей и систем жизнеобеспечения.

Топливо для реактора стоит $ 100 × (размер корабля) за единицу энергетического ресурса и обычно без проблем продаётся в любом космическом порту. Если ведущий пожелает, цены на топливо также могут подчиняться правилам спроса и предложения (см. соответствующую таблицу на стр. 20).

Провизия: это ресурс, каждая единица которого — сутки полноценного жизнеобеспечения всего экипажа корабля. Провизия стоит $ 10 × (экипаж корабля) за единицу. Так, на полностью укомплектованном катере (корабле III класса) еды, воды, кислорода и других необходимых для выживания экипажа припасов (с небольшим запасом на случай экстренных ситуаций) хватит на 300 дней.

Если по той или иной причине провизии не хватает, в конце недели экипаж должен пройти групповую проверку *выносливости*. При провале все члены экипажа получают уровень *усталости*, которая в итоге может привести к смерти от голода, жажды, удушья, перегрева, переохлаждения и т. д.

Ремонт

Космический корабль, прежде чем окончательно выйти из строя, может получить три *повреждения* — не важно, получены они в бою или в результате неудачного манёвра.

Эти повреждения экипаж корабля в большинстве случаев может залатать своими силами. Если пострадал корпус корабля, то ремонтная бригада должна выйти наружу и, вооружившись запасными частями и сварочными аппаратами, ликвидировать пробоины или заменить разбитые секции обшивки. Этот процесс требует проверки *ремонта*, причём каждое имеющееся у корабля *повреждение* налагает на эту проверку штраф −1 и увеличивает её длительность на d4 часа. Успех означает, что ремонтникам удалось залатать одно *повреждение*, плюс ещё одно за каждый подъём. Попытку ремонта можно повторять несколько раз — до тех пор, пока все *повреждения* не будут ликвидированы или пока кто-нибудь не столкнётся с *осложнением* при проверке *ремонта*. *Осложнение* (1) означает, что все оставшиеся *повреждения* (включая *критические*) являются слишком серьёзными и требуют капитального ремонта на специализированном предприятии — на космической верфи или в планетарном доке.

Что касается самих *критических повреждений*, то их можно отремонтировать, как любые другие, за исключением того, что ремонтникам, вероятно, можно будет не выходить для этого

за пределы корабля (зависит от характера повреждения и решения ведущего).

Цена: полевой (выполненный силами экипажа) ремонт требует только времени и не влечёт за собой дополнительных затрат. Если же корабль проходит ремонт на верфи, то его хозяевам придётся заплатить по 10% от полной стоимости судна за каждое имеющееся у него *повреждение* (включая состояние *при смерти*).

Заработная плата

Деньги экипажам судов, находящихся в собственности правительств и корпораций, выплачивают их владельцы. Опытный космонавт, владеющий корабельной специальностью, получает около $10K в месяц. Зелёный новобранец или простой матрос — примерно вдвое меньше.

Публика вроде частных судовладельцев, пиратов, исследователей и космических мусорщиков чаще всего предпочитает работать за долю в общей прибыли.

Гиперпространство

Описывая сверхсветовые путешествия, книга «Savage Worlds: Научная фантастика» использует концепцию «гиперпространственного прыжка» — мгновенного перехода сквозь червоточину, которую двигатель корабля формирует, соединяя две удалённые друг от друга точки космического пространства.

Курс прыжка прокладывается при помощи мощного астронавигационного компьютера, способного рассчитать координаты точки выхода, расположенной на достаточном расстоянии от планет, астероидных поясов и других опасных для корабля объектов.

Подготовка прыжка, которая в спокойной обстановке занимает d6 минут — это проверка навыка *знания (астронавигация)* со штрафом, зависящим от дистанции прыжка:

Провал этой проверки означает, что координаты точки выхода определить не удаётся, а следующая попытка расчётов займёт 2d6 минут. Если кораблю угрожает опасность, это ожидание вполне может стать *вызовом судьбе*, в ходе которого пилот корабля будет лихорадочно искать точку старта и заново ориентировать корабль в нужном направлении. Провал при вызове судьбе в результате *осложнения* означает, что сверхсветовой двигатель корабля выходит из строя (требуется проверка *ремонта* (–2) и 2d6 раундов работы).

Астронавигация

Дистанция прыжка	Штраф	Энергозатраты
Межпланетная	0	1/2 размера корабля
Межзвёздная	–2	Размер корабля
Межгалактическая	–4	2 × размер корабля

В случае успеха корабль благополучно совершает гиперпрыжок, оказываясь в 2d6 днях пути от пункта своего назначения. Каждый подъём при проверке *знания (астронавигация)* уменьшает это расстояние на два дня. Оставшийся отрезок пути корабль должен пройти на маршевых двигателях.

При желании время можно сэкономить, увеличив энергозатраты прыжка из расчёта две единицы энергетического ресурса корабля на день пути. Так, капитан корабля, который согласно расчётам астронавигатора должен вынырнуть из гиперпространства в 7 днях пути от пункта назначения, может увеличить энергозатраты прыжка на 14 единиц и сразу оказаться на месте.

Энергозатраты: чтобы совершить прыжок сквозь гиперпространство, корабль должен потратить некоторое количество энергетических ресурсов судна. Это количество зависит как от размеров самого корабля, так и от расстояния до точки выхода (см. таблицу астронавигации выше).

Космические сражения

Сражения космических кораблей можно проводить по стандартным правилам погони (ДА 124) с некоторыми небольшими изменениями.

Обратите внимание, что под «пилотированием» в случае с космическими кораблями имеются в виду проверки «параметра *маневрирования*». Так, крупные корабли (начиная с судов III класса) вместо кокпитов оборудованы капитанскими мостиками, и проверку *пилотирования* в их случае заменяет проверка *знания (электроника)*. Эта особенность отражает тот факт, что подобные суда пилотируют не лихие асы, а мощные компьютерные системы под управлением целой команды технических специалистов.

Всегда готов

Всегда готов — это новая особенность оружия, которая действует, только если сражение происходит по правилам погони. Эта особенность отражает высокую скорострельность, исключительную дальнобойность и прочие свойства орудия, позволяющие атаковать противника, не имея над ним преимущества. При этом стрелок не может атаковать цель, обладающую *картой действия* достоинством выше десятки, и получает штраф –2 к проверке *стрельбы*.

Абордаж

Космические корабли передвигаются в трёхмерном пространстве со скоростью в тысячи километров в час, так что капитану, решившему взять на абордаж вражеское судно, сначала придётся его обездвижить. Впрочем, даже обездвиженный корабль продолжает дрейфовать, так что следующий пункт плана — синхронизация направления и скорости движения двух кораблей. Если проверка провалена, оба судна получают по d6 урона за каждую единицу *размера* другого корабля.

Как только корабли стыкуются, в дело вступают абордажные команды, а если точнее — универсальные резаки (стр. 34), при помощи которых они вскрывают обшивку и попадают внутрь вражеского судна. Чтобы выяснить, сколько времени это у них займёт, используйте *стойкость* и *броню* корабля. Внутри бойцам предстоит вскрывать запечатанные переборки, пробираться сквозь разрушенные отсеки и подавлять очаги сопротивления экипажа противника. Стандартные внутренние переборки обычно обладают *прочностью* 10+4; укреплённые переборки особо важных или обитаемых отсеков — 12+15.

Ведущий может подать абордаж либо как тактическую битву, либо (если экипажи обоих судов достаточно многочисленны) как *массовое сражение* (ДА106). В последнем случае обороняющиеся каждый раунд до конца сражения получают +2 к проверкам *знания (военное дело)*. Стоит помнить, что отступать им некуда, и при провале проверки боевого духа они просто сдаются.

Стрельба

Дистанция: дальнобойность орудия указана в традиционных для настольных игр дюймовых клетках и отражает скорее эффективную, нежели максимально возможную дистанцию его стрельбы. Так что если правила погони вам не подходят, можете изучить примечание «Применение миниатюр» на стр. 71 и использовать тактическую карту.

Размер: если цель хотя бы на два пункта больше атакующего её корабля, нападающий получает +2 к проверкам *стрельбы*. Если же цель наоборот хотя бы на два пункта меньше, на атаки налагается штраф –2.

Ненадёжная опора: если сражение между кораблями ведётся в открытом космосе, на них не действует штраф –2 за *стрельбу с ненадёжной опоры*. Этот штраф вступает в дело, только если корабль входит в зону турбулентности (скажем, в атмосферу планеты, в область космического шторма или на орбиту чёрной дыры).

Зона поражения: если сражение протекает по правилам погони, корабль, обладающий преимуществом и *картой действия* старше десятки, может вести огонь из всех орудий.

Если корабль обладает преимуществом и *картой действия* младше валета, он не может использовать неподвижные орудия, а из всего остального бортового вооружения огонь может вести только половина орудий (по выбору игрока; округляйте в меньшую сторону). Сдвоенные и счетверённые установки в данном случае считаются одним орудием (см. спаренное орудие, далее).

Категория прочности судна и критические повреждения

Любые космические корабли начиная с III класса оснащают многократно дублирующими друг друга аварийными системами, автоматическими шлюзами и другими средствами обеспечения живучести, позволяющими локализовать последствия полученных повреждений и тем самым предотвратить гибель судна.

Именно поэтому корабли III и IV класса в результате одной атаки не могут получить более двух *повреждений* вне зависимости от нанесённого урона, а более крупные корабли никогда не получают более одного. Атакующий при этом проходит проверку по таблице *критических повреждений* как обычно — по одной проверке за каждое нанесённое противнику *повреждение*, а вызванное *критическим повреждением* крушение уничтожает любое судно

Критические повреждения космических кораблей

2d6	Эффект
2	**Обшивка:** внешняя обшивка судна полностью поглощает полученный судном урон. Атака не причиняет кораблю *повреждений* и не влечёт за собой никаких последствий (разве что придётся выправить пару вмятин и счистить окалину).
3	**Маршевый двигатель:** прямое попадание в машинное отделение корабля. Ускорение судна уменьшается вдвое (округляйте в меньшую сторону); скорость торможения, однако, остаётся прежней. Как правило повреждённые корабельные двигатели — устройства непредсказуемые и очень опасные; если не предпринять соответствующих мер, то этот пышущий жаром и/или радиацией агрегат через 2d6 раундов способен просто взорваться, погубив корабль и всех, кто находится на борту. Каждый раунд экипаж может осуществлять проверку *ремонта* (–2), игнорируя штрафы за полученные кораблём *повреждения*. Обратите внимание, что успех лишь предотвращает взрыв двигателя — чтобы починить его, понадобится полноценный ремонт (см. стр. 67).
4	**Сверхсветовой двигатель:** корабль с повреждённым сверхсветовым двигателем не может совершить гиперпрыжок. Чтобы вернуть агрегат в строй, понадобится d4 раунда и проверка *ремонта* со штрафом –2 за каждое полученное сверхсветовым двигателем *критическое повреждение* (максимум –6). Если в этой проверке задействованы персонажи игроков (и если сама ситуация достаточно драматична), экстренный ремонт сверхсветового двигателя можно представить как вызов судьбе. Если корабль не оборудован сверхсветовым двигателем, считайте, что произошло попадание в корпус.
5	**Маневровые двигатели:** на проверки *маневрирования* судна налагается штраф –2. Второе попадание в маневровые двигатели увеличивает штраф до –4, а третье — выводит их из строя. После этого корабль теряет возможность маневрировать и ложится в дрейф, сохраняя прежнее направление и скорость движения.
6–8	**Корпус:** корабль получает *повреждение*.
9–10	**Экипаж:** попадание наносит кораблю *повреждение* и задевает нескольких членов экипажа. Ещё раз пройдите проверку урона и вычтите из результата значение *брони* корабля. Итоговое число — это урон, который получат все члены экипажа, оказавшиеся в зоне поражения. Точное количество пострадавших зависит от класса корабля: 1 (I класс), d6 (II класс), 2d6 (III класс), 3d6 (IV класс), 4d6 (V класс) или 5d6 (VI класс и тяжелее).
11	**Орудие:** попадание уничтожает одно случайное бортовое орудие. Если бортовое вооружение отсутствует или уже уничтожено, считайте, что произошло попадание в корпус.
12	**Крушение:** содрогнувшись от мощного взрыва, корабль начинает разваливаться на части. См. «Крушение» ниже.

вне зависимости от его размера, поскольку этот результат означает прямое попадание в уязвимую точку корабля — реактор или погреб боеприпасов. Главное отличие — вместо *таблицы критических повреждений* для транспортных средств из «Дневника авантюриста» используется *таблица критических повреждений по космическим кораблям* (см. далее).

Столкновения и потеря управления

Если корабль, находясь в открытом космосе, теряет управление в результате полученных повреждений (или провала, полученного при преодолении небольшого или серьёзного препятствия), нет нужды проходить проверку по таблице потери управления транспортным средством — вместо этого судно просто теряет свой следующий ход. Если же корабль находится в пространстве, где имеется риск столкновения с посторонними объектами, корабль должен пройти дополнительную проверку *маневрирования* (–2) (или –4, если речь идёт о сильно «замусоренном» пространстве вроде астероидного пояса). В случае провала корабль врезается в один из таких объектов, получая урон от столкновения по обычным правилам (максимум 20d6).

Если при погоне в открытом космосе корабль проваливает проверку *маневрирования* при катастрофическом *осложнении*, он получает одно *критическое повреждение*.

Крушение

Корабль терпит крушение, накопив больше трёх *повреждений* или получив роковое *критическое повреждение*. Экипаж и пассажиры судна обычно получают шанс добраться до спасательных капсул или (если речь идёт о судах I класса) катапультироваться с гибнущего судна. Персонажи игроков должны пройти проверку *смекалки* или *ловкости* (смотря что ниже). При провале герой погибает вместе с кораблём. Можно считать, что обычно в крушении выживает примерно половина находившихся на борту персонажей ведущего.

Применение миниатюр

В случае космических сражений мы рекомендуем использовать правила погони, но вот несколько советов для любителей тактических боёв:

- Чтобы вычислить длину миниатюры корабля в клетках, нужно разделить его *размер* на 4 (округляйте в меньшую сторону). Ширина корабля остаётся на ваше усмотрение, но обычно она равна примерно 25% от его длины.
- Уменьшите предельную скорость корабля и дистанцию его орудий в 25 раз, а ускорение — в 10. Это не очень реалистично, зато здорово экономит место на столе. Для поворотов используйте стандартный шаблон поворота из «Дневника авантюриста». При осуществлении проверок *маневрирования* корабля используйте его МНВР в качестве модификатора.
- В большинстве своём в начале сражений корабли движутся с «крейсерской скоростью» — около 50% от ПС.

Персонаж, который катапультировался с корабля I класса, либо спускается на землю на парашюте (если крушение произошло в атмосфере какой-нибудь планеты), либо дрейфует в открытом космосе до тех пор, пока его кто-нибудь не подберёт.

Спасательные капсулы рассчитаны на десять человек (или других существ примерно того же размера) и оснащены месячным запасом еды, воды и энергии. Автоматический аварийный маяк капсулы имеет независимый источник питания, которого ему хватит примерно на год работы, а радиус его действия достигает полутора тысяч километров (или больше, если в пределах этой дистанции имеются спутники-ретрансляторы). Если поблизости от места крушения находится какая-нибудь планета (слово за ведущим), капсулу можно посадить на её поверхность. Помните, однако, что покинуть планету своим ходом капсула уже не сможет — у неё не хватит топлива.

КОРПУСА КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ

Класс	Размер	Уск/ПС	МНВР	Стойкость	Категория прочности	МО	Экипаж	Энергия и провизия	Цена
I	6	50/700	3	15+5	—	20	1	25	$2M
Примеры: истребители, челноки, курьерские яхты.									
II	8	45/600	2	19+6	—	25	5	100	$5M
Примеры: бомбардировщики, клиперы, скауты.									
III	12	40/500	1	27+8	2	40	50	300	$20M
Примеры: катера, научно-исследовательские корабли.									
IV	16	35/400	0	35+10	2	60	300	500	$50M
Примеры: большегрузные суда, корветы.									
V	20	30/300	–1	39+11	1	90	1K	1000	$200M
Примеры: эсминцы, крейсера, десантные корабли.									
VI	24	25/200	–2	43+12	1	120	3K	2000	$1B
Примеры: линкоры, десантные корабли вторжения, ударные авианосцы.									
VII	28	20/200	–3	47+13	1	150	8K	2000	$5B
Примеры: дредноуты, авианосцы вторжения.									
VIII	32	20/200	–4	51+14	1	180	20K	2000	$10B
Примеры: супердредноуты, суперавианосцы, корабли поселенцев.									
IX	36	20/200	–5	55+20	1	210	50K	2000	$30B
Примеры: мегадредноуты, мегаавианосцы, колониальные корабли.									
X	40	20/200	–6	60+25	1	250	100K	2000	$100B
Примеры: звёздные крепости, корабли-ульи.									

СОЗДАНИЕ КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ

Чтобы создать новое судно, просто выберите один из корпусов, представленных в одноимённой таблице (ниже), а затем добавьте модули из таблицы модулей космических кораблей (далее) и (при желании) бортовое вооружение (см. стр. 42).

Начиная с III класса, корабли обычно оборудуют кубриками, кают-компаниями, укреплёнными арсеналами, спасательными капсулами, комнатами отдыха, медотсеками, мастерскими, мостиками, спортзалами для поддержания формы в длительных путешествиях и тому подобными удобствами. Свободные модульные отсеки при желании можно заполнить различными специализированными помещениями вроде научных лабораторий, зверинцев, бассейнов для водоплавающих членов экипажа и т. п.

Если не сказано обратного, все космические корабли оснащены маршевым двигателем, маневровыми двигателями и системой вертикального взлёта и посадки.

МОДУЛИ КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ

Число в скобках после названия модуля показывает, сколько таких модулей можно установить на один корабль. «∞» означает «без ограничений». Если не сказано обратного, все дробные значения округляются в большую сторону.

Тип	МО	Цена
Атмосферный (1): этот модуль даёт кораблю возможность взлетать и садиться на поверхность планет. Обычно для этого обшивке корабля придают обтекаемую форму и устанавливают амортизирующее и экранирующее оборудование для защиты от перегрева и турбулентности, неизбежно возникающих при входе в плотные слои атмосферы.	1/2 × размер	$50K × размер
БКО (1): бортовой комплекс противоракетной обороны — это система, сочетающая в себе устройства постановки радиоэлектронных, тепловых и физических помех. Она даёт +2 к проверкам *маневрирования* или *знания (электроника)* при попытках уклониться от ракеты, торпеды или притягивающего луча.	1	$5K × размер
Броня (размер): увеличивает значение корабельной *брони* на 2 пункта. Помните, что вся корабельная *броня* считается *тяжёлой*.	1	$10K × размер
Гараж/ангар (∞): небольшой ангар, гараж или стыковочный модуль, рассчитанный на размещение транспортных средств, шагающих танков и/или лёгких космических кораблей. Один модуль позволяет разместить внутри гаража одну единицу техники размера 1, два модуля — размера 2 (или две единицы размера 1) и т. д. Предельный размер единицы техники, которую можно разместить в гараже — 1/2 размера несущего корабля (но не больше 8 пунктов). Обратите внимание, что экипаж и пассажиры находящейся в гараже техники на время полёта должны быть размещены на борту несущего корабля.	3	$25K
Двигатель, компактный (3): ради экономии места корабль жертвует скоростью и мощностью. Каждый раз, когда устанавливается этот модуль, МО судна увеличивается на 1/2 × (размер корабля) отсеков, а ускорение и предельная скорость уменьшаются на 5 и 50 пунктов соответственно. Компактный двигатель нельзя форсировать.	−1/2 × размер*	—
Двигатель, форсированный (∞): каждый раз, как устанавливается этот модуль, ускорение корабля увеличивается на 5 пунктов, а предельная скорость — на 50. Форсированный двигатель нельзя сделать компактным.	1	$100K × размер
Искусственный интеллект (1): корабельный ИИ может управлять всеми системами судна — от двигателей и бортового вооружения до климатических установок и дверных замков. Он обладает всеми необходимыми для этого навыками на уровне d10, однако ИИ — статист, так что дикий кубик при проверках этих навыков ему не положен. ИИ не получает штрафов за выполнение нескольких задач одновременно. В бою он использует *карту действия* капитана корабля. Короткий устный приказ, адресованный ИИ, — это свободное действие.	—	$10K × размер
Коммерческое предприятие (∞): подобные «модули» встречаются только на кораблях не ниже IV класса. Как правило это рестораны, армейские буфеты и разного рода магазины. Предприятие такого рода приносит и судовладельцу, и владельцу самого предприятия по (d4+[размер]) × $1K чистого дохода в месяц. Обычно такое предприятие занимает около 30 м². Каждые дополнительные 5 МО увеличивает площадь на 10 м² и прибыль на $d4K.	20	$100K
Надстройка (∞): каждый такой модуль значительно расширяет внутреннее пространство судна, позволяя приспособить его, например, под пассажирские или грузовые перевозки. Надстройки нельзя устанавливать на корабли I и II класса. Каждая надстройка увеличивает ежедневное потребление энергии на 1, занимает 10 модульных отсеков и снижает *стойкость* (но не *броню*) корабля на 1 — столь большие внутренние пустоты неизбежно ослабляют прочность всей конструкции в целом. Перед установкой надстройки необходимо выбрать её тип (стр. 75).	20	$5M
Наклонное бронирование (1): на проверки атаки с применением баллистических поражающих элементов против этого корабля налагается штраф −2. Этот модуль неэффективен против энергетического оружия.	2	$5K × размер
Отражающий экран (1): корабль оснащается генератором защитного поля, предназначенного для отражения баллистических поражающих элементов (на лазеры оно, например, не действует) — атакующий получает −2 к соответствующей проверке. На кораблях IV, V и VI класса такой генератор занимает 3 модульных отсека, на более лёгких судах — 2, а на более тяжёлых — 5.	2/3/5	$10K × размер

Тип	МО	Цена
Пассажирский отсек (∞): ряды комфортных сидений, снабжённых ремнями безопасности, видеоэкранами и другими удобствами, рассчитанные на короткие космические путешествия (обычно не дольше 24 часов, поэтому монтируется только на кораблях I и II класса). Каждый пассажирский отсек рассчитан на 10 мест.	4	$50K
Поглощающий щит (1): судно оснащается генератором абляционного силового поля, способного поглотить 10 × (размер корабля) урона. Когда атака попадает в цель, весь урон сначала принимают на себя щиты, а если в результате атаки они, накопив достаточно урона, отключаются, весь непоглощённый урон от этой атаки достаётся кораблю (ББ считается как обычно). Пока щиты корабля активны, направленные в него ракеты и торпеды будут взрываться раньше, чем нужно, нанося лишь половину своего обычного урона. Если корабль не стреляет, щиты восстанавливаются со скоростью (размер корабля) пунктов за раунд.	1/2 × размер	$25K × размер
Притягивающий луч (∞): притягивающие лучи — особые корабельные орудия, способные остановить вражеское судно и притянуть его прямо к «атакующему». Притягивающий луч действует только на суда меньшего размера. Радиус действия луча невелик (всего около 1000 метров), так что *карта действия* атакующего судна должна соответствовать ближней дистанции (см. правила погони, ДА124). Выстрел притягивающим лучом — это встречная проверка *знания (электроника)* со штрафом –4 против *знания (электроника)* цели (или против *пилотирования*, если речь о судах I и II класса). Если побеждает атакующий, вражеский корабль попадает под луч и через 2d6 раундов оказывается на «стыковочном расстоянии» от атакующего судна. Система жизнеобеспечения цели продолжает работать, но её двигатели и орудия отключаются.	5	$1M
Расширение экипажа (∞): этот модуль добавляет каюту для дополнительного члена экипажа (или пассажира). Этот модуль несовместим с модулем сокращение экипажа, а для массовой перевозки пассажиров лучше использовать надстройки.	1	$25K
Сверхсветовой двигатель (1): в состав этого модуля входит как сам двигатель, так и вся необходимая для его работы периферия и астронавигационное оборудование.	1/2 × размер	$2M × размер
Сенсорный модуль, галактический (1): спектральные, гравитационные, структурные и прочие анализаторы этого модуля позволяют распознавать цели и находить объекты с заданными параметрами в радиусе одного светового года. Для работы с сенсорами нужно *знание (электроника)*. Если объект находится в радиусе 15000 километров, оператор сенсора получает +2 к проверке. Штрафы за плохое освещение не действуют. Искомому объекту не обязательно находиться в области прямой видимости, но воздействие мощных источников излучения и крупные препятствия вроде планет или астероидов могут стать причиной недостоверных или ложных показаний (по усмотрению ведущего).	2	$1M
Сенсорный модуль, планетарный (1): действует в точности как средний сенсорный модуль (стр. 34), но обладает радиусом действия 15000 километров.	1	$50K
Система наведения (1): сенсоры и вычислительные мощности корабля подключаются к управлению всеми бортовыми орудиями, автоматически компенсируя часть факторов, мешающих наведению на цель — этот модуль нивелирует до 2 пунктов штрафа при проверках *стрельбы*.	1	$10K × размер
Сокращение экипажа (5): увеличивает количество модульных отсеков корабля за счёт обитаемых помещений и инфраструктуры обеспечения жизнедеятельности пассажиров и членов экипажа. Экипаж корабля уменьшается на 20% *от и*значальной величины, а его МО увеличивается на [размер/4] отсеков. В случае с кораблями I класса эффект срабатывает только после установки комплекта из пяти таких модулей (–8 МО, $20K). Помни, что при сокращении экипажа на 100% корабль становится беспилотником с дистанционным управлением или искусственным интеллектом (ИИ устанавливается отдельно, см. выше). Этот модуль несовместим с модулем расширение экипажа.	–1/4 × размер*	1/100 × цена корпуса
Стелс-система (1): краска, поглощающая излучение радаров, теплоотводы, широкополосные скремблеры и другие устройства сильно затрудняют обнаружение судна — как сенсорное, так и чисто визуальное. Каждый, кто пытается засечь или атаковать этот корабль (в том числе ракетами или торпедами), получает штраф –4 к соответствующей проверке. Эффект сводится на ноль, если в этом раунде корабль стрелял из орудий или излучал посторонние сигналы (например, использовал сенсорный модуль или передавал сообщение по радио). Активация стелс-системы — свободное действие.	размер	$50K × размер

Тип	МО	Цена
Телепортатор (∞): сверхтехнология. Телепортатор превращает физический объект в энергию и, передав её в определённую точку пространства, вновь превращает в физический объект. За раз один телепортатор может переместить до шести объектов размером со среднего человека или до 500 килограммов груза на расстояние до 150 километров. Если в конечной точке маршрута установлен специальный приёмник, то максимальное расстояние транспортировки увеличивается до 1500 километров.	2	$5M
Топливные баки (∞): каждый топливный бак увеличивает максимальный запас энергии судна на 50% от изначального значения.	1/2 × размер	$100K × размер
Хранилище провизии (∞): каждое хранилище увеличивает максимальный запас провизии судна на 50% от изначального значения.	1/2 × размер	$10K × размер
ЭМИ-экранирование (1): даёт +6 к *стойкости* судна при попадании ЭМИ-боеголовки (стр. 45).	2	$5K × размер

**Эти модули не занимают МО, но влияют на их количество. Смотрите описание.*

НАДСТРОЙКИ

Ниже перечислены разновидности комплексов, которыми вы можете оборудовать свой корабль, установив на него соответствующую надстройку. Помните, что надстройки нельзя устанавливать на суда I и II класса.

Тип надстройки	Персонал*
Ангар: большой вместительный ангар, рассчитанный на размещение кораблей I и II класса, транспортных средств и/или шагающих танков. Суммарный размер размещённой в ангаре техники не должен превышать 120 пунктов. Каждый ангар оснащён всей необходимой инфраструктурой: топливными складами, ремонтными мастерскими, тренажёрами, жилыми помещениями для персонала и системами жизнеобеспечения.	50
Грузовой трюм: это громадный многоуровневый отсек для перевозки больших партий груза. Вместимость каждой такой надстройки — эквивалент 18 товарных вагонов: 2160 м^3 или 640 стандартных грузовых контейнеров (но в общей сложности не более 1800 тонн, если предполагается, что судно с грузовым трюмом будет садиться на планету). Уменьшите цену надстройки вдвое, если это «безвоздушный» трюм для перевозки грузов, которым не страшен ледяной вакуум космоса.	—
Казармы: спартанские бараки, тренировочные комплексы, арсеналы и несколько многоцелевых рекреационных зон. Эта надстройка увеличивает экипаж корабля на 450 космических десантников.	50 (+450)
Пассажирские каюты: высококлассное жильё со всеми возможными удобствами — гидропонными садами, театрами, спортзалами, зонами отдыха, ресторанами, торговыми центрами и роскошными каютами на 200 пассажиров. Путешествие с шиком обычно обходится в $200/день с пассажира.	50 (+200)
Спецпомещения: сюда относятся все остальные типы надстроек — от громадных медотсеков космических госпиталей до широкопрофильных научно-исследовательских лабораторий кораблей дальней разведки. Спецпомещения содержат всю необходимую инфраструктуру для работы и жизнеобеспечения персонала. В зависимости от предназначения конкретной надстройки его численность может варьироваться.	200
Фабрика: этот производственный комплекс способен перерабатывать сырьё в готовый к употреблению продукт (обычно это что-то необходимое для обеспечения длительных путешествий, военных операций или растущих колоний). В ангарах корабля с должно находиться хотя бы по одному грузовому челноку на каждую такую надстройку (они нужны для подвоза сырья и вывоза готовой продукции). В неделю каждая фабрика при наличии источника сырья (планеты или астероидного пояса) производит товаров, топлива или провизии на сумму 2d6 × $100K (3d6, если источник сырья особенно богат; d6, если наоборот, беден). Произведёнными на фабрике топливом и провизией можно снабжать космические корабли.	100

**каждая надстройка увеличивает экипаж корабля на указанное число специалистов и техников, обеспечивающих её функционирование (не считая пассажиров, солдат и т. п.).*

СТАНДАРТНЫЕ КОРАБЛИ

Все описанные далее суда собраны из описанных выше модулей. Их можно использовать как есть, модифицировать, задействовав свободные модульные отсеки, или ориентироваться на них, придумывая собственные космические корабли.

Цена корабля указывается без учёта стоимости находящейся на его борту техники.

Крейсер

Крейсера — мощные боевые корабли, способные выполнять самые разные боевые задачи, а их относительно невысокая стоимость делает их самыми многочисленными военными судами галактики. Огневая мощь и защита описанной здесь модели неплохо сбалансированы, а четыре лазерных турели позволяют держать вражеские истребители на почтительном расстоянии.

Класс V; **размер:** 20; **Уск/ПС:** 30/300; **МНВР:** –1; **стойкость:** 39+23; **экипаж:** 1К; **цена:** $ 262,25М; **свободные отсеки:** 11.

Модули: ИИ, БКО, броня (×6), атмосферный, отражающий экран, сверхсветовой двигатель, галактический сенсорный модуль, поглощающий щит, система наведения.

Орудия:

- Рельсотрон-10;
- 2 сдвоенных рельсотрона-6;
- 4 сдвоенных лёгких лазера;
- Бомбовый отсек (12 тяжёлых бомб, 4 сверхтяжёлых, 2 сейсмических);
- 4 ракетные установки (16 тяжёлых ракет);
- 2 торпедных аппарата (20 тяжёлых торпед).

Бомбардировщик

Универсальный пустотно-атмосферный бомбардировщик, созданный для уничтожения наземных целей и ослабления вражеской обороны перед высадкой десанта. Помимо лёгкой и средней бомбоукладки он оснащён ракетной установкой для борьбы с вражескими истребителями.

Экипаж бомбардировщика обычно состоит из двух пилотов, двух бортстрелков и одного бомбардира.

Класс II; **размер:** 8; **Уск/ПС:** 45/600; **МНВР:** 2; **стойкость:** 19+14; **экипаж:** 5; **цена:** $ 14,72М; **свободные отсеки:** 0.

Модули: ИИ, БКО, броня (×4), атмосферный, планетарный сенсорный модуль, система наведения.

Орудия:

- 2 сдвоенных средних лазера;
- Бомбовый отсек (20 тяжёлых бомб, 8 средних, 12 лёгких);
- Ракетная установка (12 лёгких ракет).

Ударный авианосец

Роль ударного авианосца — рейды по слабозащищённым колониям и форпостам противника. Эти суда легко вооружены, слабо бронированы и в качестве защиты от врага в первую очередь полагаются на истребители сопровождения. Описанное здесь судно укомплектовано шестью десятками истребителей, двадцатью бомбардировщиками и десятью десантными ботами, а на его борту расквартирован батальон десантников (450 бойцов).

Класс VI; **размер:** 24; **Уск/ПС:** 10/50; **МНВР:** –2; **стойкость:** 37+12; **экипаж:** 3300+450; **цена:** $ 1087,44М; **свободные отсеки:** 2.

Модули: ИИ, БКО, отражающий экран, сверхсветовой двигатель, галактический сенсорный модуль, компактный двигатель (×3), надстройка (ангар) (×5), надстройка (казармы), система наведения.

Орудия:

- 4 счетверённых лёгких лазера;
- 2 торпедных аппарата (20 тяжёлых торпед, 4 из них — ЭМИ).

Ангар (+$ 788,3М):

- 10 десантных ботов;
- 20 бомбардировщиков;
- 60 истребителей.

Катер

Эти суда применяют для быстрых налётов на более тяжёлые корабли или в качестве мощного средства обороны против истребителей и небольших пиратских судёнышек. Кроме того их нередко используют в патрулях и для сопровождения дипломатических миссий.

Класс III; **размер:** 12; **Уск/ПС:** 50/600; **МНВР:** 1; **стойкость:** 27+8; **экипаж:** 50; **цена:** $55M; **свободные отсеки:** 10.

Модули: ИИ, БКО, сверхсветовой двигатель, галактический сенсорный модуль, поглощающий щит, форсированный двигатель (×2), система наведения.

Орудия:

- 2 сдвоенных средних лазера;
- Супертяжёлый лазер;
- 2 торпедных аппарата (неподвижные, 8 тяжёлых торпед).

Десантный бот

Задача этих тяжёлых челноков — высадка порядка 40 бойцов десанта на поверхность планеты. Бот оборудован системой БКО, призванной обеспечить доставку живой силы даже сквозь огонь ЗРК[1] противника.

Класс II; **размер:** 8; **Уск/ПС:** 45/600; **МНВР:** 2; **стойкость:** 19+14; **экипаж:** 1+40; **цена:** $6,67M; **свободные отсеки:** 0.

Модули: ИИ, БКО, броня (×4), атмосферный, сокращение экипажа (×4), отражающий экран, пассажирский отсек (×4), планетарный сенсорный модуль, поглощающий щит.

Орудия:

- Сдвоенная лёгкая автоматическая пушка.

Истребитель

Стандартный пустотно-атмосферный истребитель для ближних патрулей и защиты тяжёлых кораблей от истребителей противника.

Класс I; **размер:** 6; **Уск/ПС:** 70/900; **МНВР:** 3; **стойкость:** 15+7; **экипаж:** 1; **цена:** $7,12M; **свободные отсеки:** 3.

Модули: ИИ, БКО, броня, атмосферный, отражающий экран, поглощающий щит, форсированный двигатель (×4), система наведения.

Орудия:

- Счетверённый средний лазер (неподвижный).

Клипер

Эти корабли прекрасно подходят для скоростной доставки небольших партий эксклюзивного груза — в том числе контрабандой. Клипер — идеальный корабль для группы начинающих героев.

Класс II; **размер:** 8; **Уск/ПС:** 55/700; **МНВР:** 2; **стойкость:** 19+6; **экипаж:** 5; **цена:** $25,45M; **свободные отсеки:** 4.

Модули: ИИ, БКО, атмосферный, отражающий экран, сверхсветовой двигатель, планетарный сенсорный модуль, поглощающий щит, форсированный двигатель (×2).

Орудия:

- Сдвоенный тяжёлый лазер.

Межпланетный грузовой корабль

Эти суда, укомплектованные по минимальному штатному расписанию, широко используют для перевозки грузов в пределах одной звёздной системы. В некоторых моделях одна из грузовых надстроек заменяется ангаром с десятком челноков,

[1] ЗРК — зенитно-ракетный комплекс

способных доставлять грузы с борта корабля в наземные космопорты.

Класс III; **размер:** 12; **Уск/ПС:** 25/350; **МНВР:** 1; **стойкость:** 24+8; **экипаж:** 10; **цена:** $29,45M; **свободные отсеки:** 0.

Модули: ИИ, БКО, сокращение экипажа (×4), отражающий экран, планетарный сенсорный модуль, компактный двигатель (×3), надстройка (грузовой трюм, безвоздушный) (×3).

Орудия:

- 2 сдвоенные тяжёлые автоматических пушки.

Пассажирский лайнер

Эти роскошные суда — круизные лайнеры далёкого будущего, созданные специально для любителей добираться до пункта назначения с шиком. Этот громадный корабль рассчитан на шесть тысяч богатых путешественников и членов экипажа и оснащён ангаром для челноков, предназначенных для экскурсий и посадки/высадки пассажиров.

Класс VI; **размер:** 24; **Уск/ПС:** 15/100; **МНВР:** –2; **стойкость:** 37+12; **экипаж:** 900+1000; **цена:** $1118,34M; **свободные отсеки:** 1.

Модули: ИИ, сокращение экипажа (×4), сверхсветовой двигатель, коммерческое предприятие (расширение ×3), компактный двигатель (×2), надстройка (пассажирские каюты) (×5), надстройка (ангар) (×1).

Орудия: нет.

Ангар (+$ 54M):

- 20 челноков.

Пиратская шхуна

Там, где есть торговля, есть и пираты. Большинство из них использует трофейные коммерческие корабли, на скорую руку оборудованные тем, чем удалось поживиться на судах их несчастных жертв. Оставшееся место обычно либо пустует, либо забито добычей.

Класс III; **размер:** 12; **Уск/ПС:** 50/600; **МНВР:** 1; **стойкость:** 27+8; **экипаж:** 50; **цена:** $30,52M; **свободные отсеки:** 16.

Модули: ИИ, БКО, отражающий экран, галактический сенсорный модуль, поглощающий щит, форсированный двигатель (×2), система наведения.

Орудия:

- 2 сдвоенных лёгких лазера;
- 2 сдвоенных средних лазера;
- 2 торпедных аппарата (неподвижные, 8 лёгких торпед, 8 тяжёлых торпед, половина всех торпед — ЭМИ).

Научно-исследовательский корабль

Эти корабли — мобильные лаборатории, экипажи которых смело отправляются навстречу неизведанному. Описанная здесь модель несёт дополнительно 50 членов экипажа (пилоты челноков, коки, разведчики, технический персонал) и 200 учёных и их ассистентов. Корабль также оснащён вместительным ангаром на два челнока и два планетохода (см. стр. 64). Спецпомещения корабля под завязку забиты лабораториями, высококлассным аналитическим оборудованием и, конечно, помещениями для хранения и содержания добытых образцов.

Класс III; **размер:** 12; **Уск/ПС:** 25/350; **МНВР:** 1; **стойкость:** 25+8; **экипаж:** 300; **цена:** $55,72M; **свободные отсеки:** 4.

Модули: ИИ, атмосферный, сверхсветовой двигатель, галактический сенсорный модуль, компактный двигатель (×3), надстройка (ангар), надстройка (спецпомещения — лаборатории).

Орудия: нет.

Ангар (+$ 5,754M):

- 2 челнока;
- 2 планетохода.

Челнок

Челноки обеспечивают сообщение космических кораблей с планетами, станциями или другими судами. Используются они в основном для перевозки пассажиров, транспортировки раненых или заброски разведгрупп.

Пассажирский челнок обычно вмещает до 60 индивидов. На грузовых челноках пассажирские отсеки сняты, а свободные МО используются для перевозки грузов.

Класс I; **размер:** 6; **Уск/ПС:** 45/650; **МНВР:** 3; **стойкость:** 15+5; **экипаж:** 1+40; **цена:** $2,7M; **свободные отсеки:** 0.

Внешний вид

Внешний вид кораблей должен в полной мере соответствовать атмосфере вашей кампании. Так, описанный здесь челнок может быть как снежно-белой «стрекозой» с панорамным кокпитом и изящными обводами корпуса (как кораблик героя Тома Круза в «Обливионе») так и утлой шаландой вроде тех, что ожидаешь увидеть в «Чужих» или «Светлячке». С игромеханической точки зрения они будут абсолютно идентичны; уникальными и запоминающимися их сделает только описание.

Модули: ИИ, БКО, атмосферный, отражающий экран, пассажирский отсек (×4), планетарный сенсорный модуль, компактный двигатель.

Орудия: нет.

Космическая станция

Независимая космическая станция, оснащённая всем необходимым для ремонта и дозаправки судов, отдыха экипажей и осуществления крупных торговых операций. Большие корабли обычно швартуются при помощи внешних стыковочных узлов, а малые — в коммерческих ангарах. Часть причальных мест отведена под истребители группы прикрытия, но главная защита станции от враждебных намерений (помимо мощных щитов) — это её нейтралитет. Для поддержания порядка среди тысяч посетителей на борту станции действует собственная служба безопасности.

Класс VIII; **размер:** 32; **Уск/ПС:** 5/50; **МНВР:** −4; **стойкость:** 41+14; **экипаж:** 20650+850; **цена:** $ 10,05B; **свободные отсеки:** 1.

Модули: ИИ, планетарный сенсорный модуль, поглощающий щит, компактный двигатель (×3), надстройка (грузовой трюм (×2), надстройка (пассажирские каюты) (×2), надстройка (топливная фабрика) (×2), надстройка (ангар) (×2), надстройка (казармы), надстройка (спецпомещения — ремонтная верфь).

Орудия: нет.

Ангар (+$ 71,2M):

- 10 истребителей.

Десантный корабль

На борту этого корабля с относительным комфортом может разместиться несколько батальонов космического десанта или других родов войск. Не считая экипажа самого корабля, это 900 солдат и 250 сотрудников технических служб. В ангаре этого корабля размещено пятнадцать десантных ботов.

Класс V; **размер:** 20; **Уск/ПС:** 25/250; **МНВР:** −1; **стойкость:** 36+11; **экипаж:** 1150+900; **цена:** $ 256,6M; **свободные отсеки:** 15.

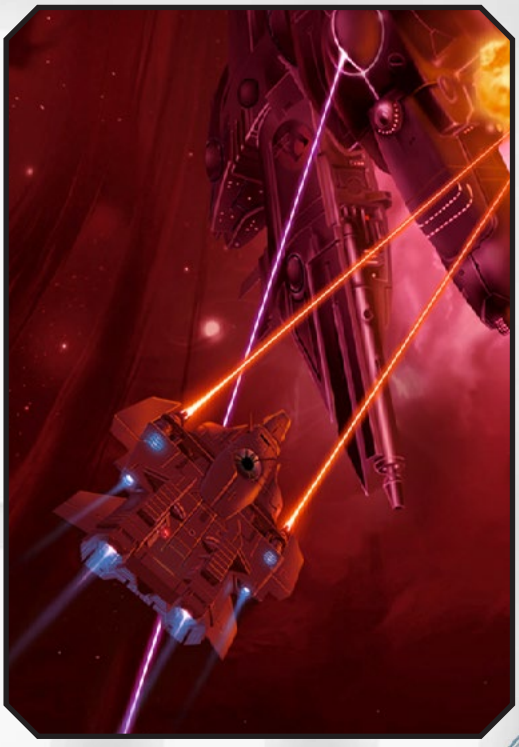
Модули: ИИ, БКО, отражающий экран, сверхсветовой двигатель, компактный двигатель, надстройка (ангар), надстройка (казармы) (×2), система наведения.

Орудия:

- 2 тяжёлые автоматические пушки;
- 2 ракетные установки (16 тяжёлых ракет, 8 из них — ЭМИ).

Ангар (+$ 100,05M):

- 15 десантных ботов.



Конструктор миров

Если в вашей кампании героям часто приходится отправляться в неизведанные уголки космоса, конструктор миров поможет вам в деле создания планет и обитающих на них человеческих (или нечеловеческих) сообществ.

Эти таблицы рассчитаны в первую очередь на создание планет, на которых люди могут выжить хотя бы теоретически — именно такие миры (по вполне очевидным причинам) персонажам обычно и интересны.

Гравитация

Карта	Результат
2	Невесомость
3–5	Низкая
6–10	Средняя
В-К	Высокая
Т, Джокер	Сверхвысокая

Атмосфера

Карта	Результат	Изменение температуры
2	Вакуум	–50 – 15 × d10
3–5	Разреженная	–5 × d10
6–10	Нормальная	+7 – 2d6
В–К	Плотная	+5 × d10
Т, Джокер	Непригодная для дыхания; пройдите проверку ещё раз, чтобы определить изменение температуры	

Доминирующий ландшафт

Карта	Результат	Базовая температура
2–3	Арктический	–30° C
4–5	Умеренные равнины	10° C
6–7	Умеренные леса	15° C
8–9	Джунгли	25° C
10–В	Болота/мелководье	20° C
Д–К	Пустыня	30° C
Т	Вода	10° C
Джокер	Искусственный (космическая станция или сфера Дайсона)	20° C

Плотность населения

Плотность населения зависит от размера планеты (больше гравитация — больше планета) и доминирующего на ней ландшафта. Например, мир с низкой гравитацией с разреженной атмосферой и арктическим климатом может быть примерно в два раза меньше Земли. Так что под высокой плотностью населения может подразумеваться как земные шесть миллиардов, так и два миллиарда, которые скученно проживают под сводами нескольких изолированных от неприветливой окружающей среды городов-куполов.

Карта	Результат
2	Крайне скудная
3	Очень скудная
4–5	Скудная
6–7	Ниже среднего
8–9	Средняя
10–В	Выше среднего
Д–К	Высокая
Т	Очень высокая
Джокер	Крайне высокая

Уровень технологического развития

Указанный в скобках модификатор применяется к результату проверки по таблице космопортов — так, более развитой планете с большей вероятностью будет соответствовать более совершенный космопорт и наоборот.

Карта	Результат
2	Каменный век (–4)
3	Средние века (–3)
4	Возрождение (–2)
5–6	Земля 21-го века (–1)
7–8	Чуть ниже среднего (если карта красная, то –1, если чёрная, то +0)
9–В	Средний уровень игрового мира (+0)
Д–К	Чуть выше среднего (+1)
Т	Значительно выше среднего (+2)
Джокер	Высочайший уровень развития технологии, фактически за гранью понимания (+3)

Доминирующая форма общественного устройства

Вытяните карту, чтобы выяснить, какая форма общественного устройства будет господствующей.

Пики	Результат
2–4	Феодализм
5–9	Диктатура
10–Т	Монархия
Черви	**Результат**
2–4	Теократия
5–6	Псиократия
7–9	Меритократия
10–Т	Олигархия
Бубны	**Результат**
2–4	Автократия
5–9	Бюрократия
10–Т	Корпоратократия
Трефы	**Результат**
2–4	Анархия
5–9	Республика
10–Т	Конфедерация
Джокер	Вытяните ещё две карты — эти две формы правления либо одинаково распространены, либо одна из них недавно сменила вторую

Система правопорядка

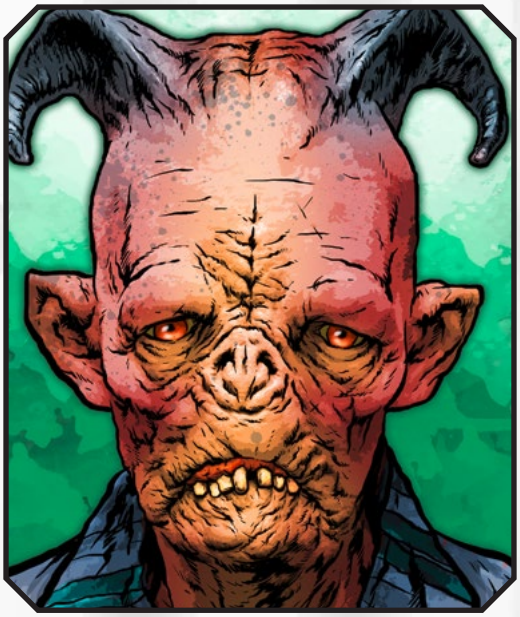
Эта таблица призвана определить, насколько сильно правительство вмешивается в жизнь граждан, насколько эффективно работают местные правоохранительные органы, насколько сурово наказание за нарушение местных законов и т. п.

Карта	Результат
2	Отсутствует
3–5	Снисходительная
6–В	Умеренная
Д–К	Суровая
Т–Дж	Тоталитарная

Обычаи

Обычаи могут помочь наделить обитающие в вашем игровом мире народы характерными особенностями, выходящими за рамки присущих им игромеханических параметров, особенностей, изъянов и черт. Вытяните карту (одну или при желании несколько), а затем примените результат или измените его в соответствии с нуждами текущей кампании.

Карта	Красная	Чёрная
2	Положено торговаться	Запрещено торговаться
3	Положено носить татуировки	Запрещено носить татуировки
4	Положено бриться наголо	Запрещено стричь волосы и/или бриться
5	Положено носить особые (необычные) причёски	Положено носить особую одежду
6	Положено носить особый макияж	Положено носить особые украшения
7	Местные жители — вегетарианцы	Местные жители — мясоеды
8	Особые ритуалы перед приёмом пищи	Непривычные санитарно-гигиенические нормы
9	Положено принимать пищу только в кругу семьи	Положено принимать пищу только в одиночестве или среди посторонних
10	Детей называют в честь различных знаменательных (и не очень) событий	Особые ритуалы инициации
В	Бракосочетания проходят только с дозволения представителей определённой социальной группы	Необычные способы приветствия и прощания
Д	Положено жить на рабочем месте	Чужестранцам запрещено входить в дома местных жителей
К	Местные обитатели живут в частных жилищах/коммунах/закрытых сообществах	Обет бедности/молчания/целомудрия/иной
Т	Бракосочетания обязательны/строго ограничены/запрещены	Ношение оружия запрещено/строго ограничено/обязательно
Джокер	Вытяните ещё одну карту. Этот обычай является особо важным и культурообразующим	



Космопорт

На наиболее развитых планетах имеются космопорты, где могут принимать, отправлять, обслуживать, ремонтировать или даже строить космические корабли. На примитивной планетке тоже может быть космопорт, но качество и количество услуг как правило напрямую зависит от уровня технического развития. Космопорт примитивного мира вполне может располагаться не на самой планете, а на орбитальной станции или на одной из лун — подальше от глаз местных дикарей. Впрочем, не исключён вариант и с космопортом, расположенным прямо на виду у туземцев — это может быть результатом заключённого торгового соглашения или служить зримым символом владычества цивилизации-завоевателя.

d10	Результат
1	**Отсутствует:** на планете нет ничего хотя бы отдалённо напоминающего космопорт.
2–3	**Базовая инфраструктура:** с десяток открытых всем ветрам посадочных площадок да несколько развалюх, в которых устроены залы ожидания для прибывающих поселенцев, помещения для таможенных служб, непритязательная столовая и место, которое можно назвать гостиницей. Топливо для космических кораблей в таких местах есть почти всегда, но технические службы способны проводить разве что штатное техобслуживание — на полноценный ремонт им не хватит ни навыков, ни средств.
4–6	**Небольшой:** такой космопорт способен обслуживать до сотни кораблей одновременно. Оборудования и специалистов достаточно для того, чтобы провести как техосмотр, так и ремонт простых (но не *критических*) *повреждений*. В самом космопорту есть несколько баров и ресторанов, а до всех остальных местных удовольствий можно быстро добраться на любом наземном транспорте.
7–9	**Крупный:** такой космопорт способен обслуживать до тысячи кораблей одновременно. Качество причалов варьируется от простых бетонных площадок до охраняемых ангаров (причальные сборы варьируются соответственно). Штатные техники располагают всем необходимым для проведения ремонта повреждений любой сложности (включая *критические*). В большинстве случаев такой космопорт — это целый город, в котором можно найти всё необходимое (и не очень необходимое) для представителей любых народов с самыми специфическими требованиями относительно типа диеты, состава атмосферы и силы гравитации.
10	**Огромный:** титанический комплекс, раскинувшийся на сотни квадратных километров и способный обслуживать тысячи и тысячи кораблей одновременно. Качество причалов варьируется от простых бетонных площадок до закрытых взлётно-посадочных комплексов с личными номерами и полным обслуживанием. Имеются товары и услуги на любой вкус и кошелёк.

Социальные группы

Обычаи могут касаться только некоторых представителей планетарного сообщества. Вытяните карту, чтобы определить, кого именно.

Карта	Красная	Чёрная
2–4	Женщины	Мужчины
5–7	Гражданские лица	Военнослужащие
8–10	Рабочие или корпоративные служащие	Аристократы или социальная элита
В–Т	Жрецы или другие религиозные деятели	Учёные
Джокер	Представители других народов	

Путешественники и инопланетяне

В этой главе описано множество возможных союзников, вероятных противников и разнообразных существ, с которыми ваши герои могут столкнуться в любом из множества игровых миров в жанре научной фантастики. Помните, что любой из них — лишь основа для множества возможных разновидностей, которые вы можете создать с помощью пары-тройки небольших изменений: как вам, скажем, наёмный убийца-псионик или гигантская сороконожка, плюющаяся раскалённой плазмой?

Персонажи и существа, отмеченные четырёхконечной звездой, как правило являются *дикими картами*.

Персонажи

Народы: большая часть описанных далее персонажей — люди. Если ведущий хочет, чтобы персонаж принадлежал к другому народу, ему следует наделить его соответствующими особенностями и внести другие коррективы, обусловленные изменившейся видовой принадлежностью.

Снаряжение: здесь приведены только базовые свойства оружия и доспехов. Полное их описание смотрите в главе «Снаряжение».

Бандит

Большой, тупой и сильный — идеальное пушечное мясо. Предпочитая держаться вместе с себе подобными, эти громилы нередко сбиваются в банды. Они не любят сражаться до последнего. Встретив достойное сопротивление, бандиты предпочитают отступить, обязательно пригрозив вернуться позднее и сравнять счёт.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d4, стрельба d4.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** −2.

Изъяны: дурной характер.

Снаряжение: тяжёлая дубинка (сила+d6). Многие могут иметь при себе какое-нибудь стрелковое оружие.

Дипломат/Политик

В галактике, населённой мириадами разумных существ, для дипломатов всегда найдётся работа: именно они прекращают (и разжигают) конфликты между воинственными народами и заключают торговые соглашения между теми, кто предпочитает сосуществовать со своими соседями в мире (по крайней мере пока). Дипломатов нередко сопровождает небольшая свита помощников и телохранителей.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: вождение d6, запугивание d10, анализ текста d8, знание (право) d8, внимание d8, убеждение d10, уличное чутьё d10.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5; **харизма:** +2.

Черты: харизматичный, полезные связи, железная воля.

Снаряжение: коммуникатор, ППК.

Кибернетический солдат

Модифицированный солдат, созданный для участия в войсковых и специальных операциях.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d10.
Навыки: драка d10, запугивание d8, внимание d8, стрельба d8.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7+10.
Изъяны: клятва (кр. — выполнить задание).
Черты: боевая закалка, киборг.
Снаряжение: боевой костюм (+6), 4 осколочные гранаты, лазерная винтовка (дистанция 30/60/120; урон 3d6; ББ 2; РЖ: 1В, 2В, 3В, 6В, авто 3), цепной меч (сила+d8+d6, ББ 2).
Киберустройства: всплеск адреналина, броня (×2), улучшение характеристики (*сила*), улучшение параметра (глаз-целеуказатель, +2 к проверкам *стрельбы*).

Контрабандист

Контрабандисты делают деньги, продавая и/или покупая свой товар там, где правительство запрещает его продавать и/или покупать. Одни — беспринципные типы, занимающиеся этим исключительно ради денег; другие — благородные сорвиголовы, снабжающие жизненно важными припасами миры, стонущие под пятой тоталитарных правительств.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: вождение d6, драка d6, запугивание d6, внимание d6, убеждение d8, пилотирование d6, стрельба d6, уличное чутьё d8.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5 (+8 против лазеров).
Изъяны: жадность.
Черты: полезные связи.
Снаряжение: противолазерная накидка (+8 против лазеров), лазерный пистолет (дистанция 15/30/60; урон 2d6; ББ 2; РЖ: 1В, 2В, 6В).

Корпоративный служащий

Эти ребята следят за тем, чтобы колёса галактической промышленности были хорошо смазаны и вращались без сучка и задоринки — и, конечно, делали их ещё богаче и влиятельнее.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: запугивание d8, знание (бизнес) d8, внимание d8, убеждение d8, стрельба d4, провокация d6.
Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.
Изъяны: жадность, упрямство.
Черты: полезные связи, железная воля.
Снаряжение: деловой костюм, ППК.

Космический торговец

Среди простых обывателей тоже немало купцов и торговцев, но космические торговцы, бороздящие пространства меж звёзд и планет, — ребята куда более незаурядные. Большинство из них либо владеет собственным кораблём, либо трудится на какой-нибудь влиятельный конгломерат.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d4, азартные игры d8, знание (бизнес) d8, внимание d6, убеждение d8, пилотирование d8, ремонт d6, стрельба d6, уличное чутьё d8.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** +2.
Изъяны: жадность.
Черты: харизматичный, полезные связи, богатство.
Снаряжение: коммуникатор, ППК.

Наёмные убийцы

Наёмные убийцы могут быть как одиночками, так и членами какой-нибудь профессиональной гильдии или правительственной организации. Единственное, что их всех объединяет — это желание и умение убивать за деньги; впрочем, порой встречаются и те, кто делает это ради некой извращённой высшей цели.

Наёмный убийца

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: лазание d8, драка d8, запугивание d6, внимание d8, стрельба d6, маскировка d8, уличное чутьё d6, метание d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5+4.
Изъяны: клятва (кр. — всегда доводить «дело» до конца).
Черты: бдительность, уклонение, упреждающий удар, меткий стрелок, твёрдая рука, вор.
Снаряжение: бронежилет (+4), силовой короткий меч (сила+2d6, силовое оружие), лазерная винтовка (дистанция 30/60/120; урон 3d6; ББ 2; РЖ: 1В, 2В, 3В, 6В, авто 3).

Высококлассный наёмный убийца

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: лазание d8, драка d12, запугивание d8, внимание d8, стрельба d6, маскировка d12, уличное чутьё d6, метание d6.

Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 6+4.

Изъяны: мстительность (кр), клятва (кр. — всегда доводить «дело» до конца).

Черты: акробат, бдительность, уклонение, упреждающий удар, хладнокровие, меткий стрелок, быстрая реакция, твёрдая рука, вор.

Снаряжение: бронежилет (+4), энергетический короткий меч (сила+d8, ББ 4, тяжёлое), лазерная винтовка (дистанция 30/60/120; урон 3d6; ББ 2; РЖ: 1В, 2В, 3В, 6В, авто 3).

Киберустройства: маска, улучшение параметра (ускоренная реакция, +2 к проверкам *драки*), улучшение параметра (глаз-целеуказатель, +2 к проверкам *стрельбы*).

Обыватель

Большинство разумных существ ведёт тихую и размеренную жизнь ремесленников, шахтёров, частных предпринимателей, фермеров и т. п. Они хорошо знают дело, которым зарабатывают на жизнь, и мало интересуются судьбами чужих (а иногда и своих собственных) миров.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: вождение d6, знание или ремесло (профессиональное) d6, внимание d6, стрельба d4.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.

Снаряжение: складной нож (сила+d4), рабочие инструменты.

Охотник за головами

Институт охотников за головами — это нечто вроде межгалактической полиции, которая, в отличие от любой правительственной структуры, не стеснена рамками юрисдикций и процессуальных процедур. Конечно, некоторые из охотников предпочитают следовать букве закона и по возможности сотрудничать с местными органами правопорядка, но в целом эта братия не славится особой щепетильностью.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: вождение d6, драка d8, запугивание d6, внимание d8, пилотирование d6, стрельба d8, маскировка d6, уличное чутьё d6, провокация d6, выслеживание d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6+4, **харизма:** –2.
Изъяны: жадность, дурной характер, мстительность (кр).
Черты: бдительность, боевая закалка.
Снаряжение: бронежилет (+4), бластерная винтовка (дистанция 24/48/96; урон 2d8+2; ББ 2; РЖ: 1В, 2В, 6В), мономолекулярный нож (сила+d4+2, ББ 2), нейрошокер, шоковая дубинка (сила+d4, шоковый разрядник), наручники, коммуникатор.

Первооткрыватель

Первооткрыватели — отважные люди, исследователи неведомых миров и древних руин давно вымерших инопланетных цивилизаций. Именно им чаще всего выпадает непростая задача установления первого контакта с разумными формами жизни.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8.
Навыки: вождение d6, драка d4, знание (один вид научного знания) d8, внимание d6, убеждение d6, пилотирование d6, ремонт d6, стрельба d6, выживание d8, выслеживание d6.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 6+2.
Изъяны: любопытство.
Черты: егерь.
Снаряжение: полевой комбинезон, коммуникатор, лазерный пистолет (дистанция 15/30/60; урон 2d6; ББ 2; РЖ: 1В, 2В, 6В), мачете (сила+d6), ППК, набор для выживания в дикой природе.

Пираты

Пираты живут космическим разбоем, а их излюбленная добыча — легковооружённые и тяжело гружёные торговые посудины. Одни шайки никогда не берут пленников, считая неизвестность лучшей гарантией безопасности, другие же продают пленников работорговцам, возвращают за выкуп, а то и просто отпускают восвояси, вполне справедливо полагая, что следующий торговец, наслышанный об их «благородстве», предпочтёт сдаться без боя.

Пират

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d6, пилотирование d6, ремонт d4, стрельба d6, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5+1; **харизма:** –2.
Изъяны: жадность, дурной характер.
Черты: гравитационная акклиматизация.
Снаряжение: космический скафандр (+1), абордажная сабля (сила+d6), бластерный пистолет (дистанция 12/24/48; урон 2d6+2; ББ 2; РЖ: 1В, 2В, 6В).

✧ Пиратский капитан

Капитаны пиратов — главари крупных шаек. Под командованием такого капитана может находиться как один единственный корабль, так и целый пиратский флот.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: драка d10, запугивание d10, внимание d8, пилотирование d10, ремонт d6, стрельба d8, маскировка d8, провокация d8.
Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6+6; **харизма:** –2.
Изъяны: жадность, дурной характер, в розыске.
Черты: ас, блок, боевая закалка, командный голос, гравитационная акклиматизация, крепкий орешек, воодушевление.
Снаряжение: боевой костюм (+6), цепная абордажная сабля (сила+2d6, ББ 2), плазменный пистолет (дистанция 12/24/48; урон 2d10+2; РЖ: 1В; тяжёлое).

✧ Пиратский офицер

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d8, запугивание d8, внимание d8, пилотирование d8, ремонт d6, стрельба d8, маскировка d8, провокация d8.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5+3; **харизма:** –2.
Изъяны: жадность, дурной характер, в розыске.

Черты: блок, боевая закалка, гравитационная акклиматизация.

Снаряжение: боевой космический скафандр (+3), мономолекулярная абордажная сабля (сила+d6+2, ББ 3), бластерный пистолет (дистанция 12/24/48; урон 2d6+2; ББ 2; РЖ: 1В, 2В, 6В).

Пси-рыцарь

Рыцарский орден воинов-псиоников постулирует единство трёх основ: древнего кодекса чести (души рыцаря), псионических способностей (разума рыцаря) и фехтовального искусства (тела рыцаря). Впрочем, орден, как и любую другую организацию, сложно назвать однородной. Среди её членов есть и герои без страха и упрёка, несущие мир и справедливость во все уголки галактики, и личности приземлённые, преследующие лишь свои собственные интересы, и даже откровенные злодеи, стремящиеся обрушить галактику в пучину хаоса.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d10, запугивание d8, внимание d6, псионика d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 5 (+8 против лазеров).

Изъяны: кодекс чести, клятва (кр. — никогда не пользоваться стрелковым оружием).

Черты: мистический дар (псионика), блок, боевая закалка, боевая ярость, менталист, круговой удар.

Псионические силы: щит, ускорение и оглушение.

Пункты силы: 10.

Снаряжение: противолазерная накидка (+8 против лазеров), энергетическая катана (сила+d8+2, ББ 6, тяжёлое).

Псионик

Одни псионики предпочитают обращать силы своего разума исключительно на защиту, другие полагают, что лучшая защита — это нападение. Псионики могут быть как уважаемыми членами общества, так и бесправными изгоями — всё зависит от специфики игрового мира.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d8, псионика d10, стрельба d6, маскировка d6, провокация d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5+4.

Изъяны: разные.

Черты: мистический дар (псионика), менталист.

Псионические силы: щит, полиглот, телекинез.

Пункты силы: 10.

Снаряжение: бронежилет (+4), энергетический кинжал (сила+d6, ББ 4, тяжёлое), лазерный пистолет (дистанция 15/30/60; урон 2d6; ББ 2; РЖ: 1В, 2В, 6В).

Солдаты/Космические десантники

Этот архетип описывает типичного солдата: сотрудника частной военной компании, космического десантника, бойца армии планетарной обороны и т. д. Не стесняйтесь изменять их по своему усмотрению в зависимости от типа вооружённых сил.

Рядовой

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: вождение d6, драка d6, запугивание d6, внимание d4, стрельба d6, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5+6.

Изъяны: преданность (м).

Снаряжение: боевой костюм (+6), лазерная винтовка (дистанция 30/60/120; урон 3d6; ББ 2; РЖ: 1В, 2В, 3В, 6В, авто 3), мономолекулярный нож (сила+d4+2, ББ 2), 2 осколочных гранаты.

Офицер

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d6, знание (военное дело) d6, внимание d6, убеждение d6, стрельба d6, маскировка d4.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5+6.

Изъяны: преданность (м).

Черты: командный голос, предводитель, прирождённый лидер.

Снаряжение: боевой костюм (+6), лазерный пистолет (дистанция 15/30/60; урон 2d6;

ББ 2; РЖ: 1В, 2В, 6В), силовая сабля (сила+2d6, силовое оружие).

Служитель закона

Служителями закона могут быть как местные офицеры полиции, так и таможенники, рядовые федеральные агенты, профессиональные телохранители и т. д.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d6, знание (право) d6, внимание d6, убеждение d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5+4.

Изъяны: кодекс чести (соблюдать закон), преданность (м).

Черты: полезные связи.

Снаряжение: бронежилет (+4), коммуникатор, наручники, тяжёлый пистолет (дистанция 12/24/48; урон 2d6+1; ББ 4; РЖ: 1В, 2В, 6В), шоковая дубинка (сила+d4, шоковый разрядник). По запросу им выдают и более тяжёлое снаряжение.

Старатель

Эти суровые люди трудятся на астероидах и в недрах планет, богатых минералами, но совершенно не приспособленных для жизни. Всех их держит там мечта о «большой находке», которая позволит им прожить остаток дней в довольстве и богатстве.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: вождение d6, драка d4, азартные игры d6, запугивание d6, внимание d6, пилотирование d4, стрельба d4.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5+1.

Снаряжение: проходческий излучатель. Если в шахте нет воздуха, или если атмосфера в ней непригодна для дыхания, то ещё и космический скафандр (+1).

Учёный

Эти люди исследуют космос, выстраивая на основе полученных данных научную картину мира. Чаще всего они специализируются в какой-то одной области науки и обладают солидными познаниями в нескольких смежных областях.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: два вида научного знания d8, внимание d6, ремонт d8, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.

Изъяны: причуда, упрямство.

Черты: золотые руки, учёный.

Снаряжение: коммуникатор, ППК.

Хакер

Некоторые технически продвинутые ребята зарабатывают на жизнь, воруя и переписывая чужие данные.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: вождение d6, драка d4, анализ текста d6, знание (компьютеры) d8, знание (электроника) d8, ремонт d6, стрельба d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Черты: золотые руки.

Снаряжение: киберпдека.

Киберустройства: киберджек.

Шпион

Шпионы собирают разведданные для правительств и других влиятельных организаций.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: лазание d6, вождение d6, драка d6, знание (электроника) d8, взлом d8, внимание d8, убеждение d8, стрельба d6, маскировка d8, уличное чутьё d8, провокация d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Изъяны: перестраховщик.

Черты: полезные связи, вор.

Снаряжение: сильно зависит от текущей «личины», но обычно это лазерный пистолет (дистанция 15/30/60; урон 2d6; ББ 2; РЖ: 1В, 2В, 6В), мономолекулярный нож (сила+d4+2, ББ 2) и отмычки.

Экипаж космического корабля

Для управления таким сложнейшим механизмом, как космический корабль, необходим опытный и хорошо обученный экипаж. Описанные ниже архетипы характерны для большинства судов от III до X класса.

Члены экипажа обычно надевают средства личной защиты только в самых крайних случаях (например, если судно берут на абордаж), но и тогда они будут полагаться, скорее, не на личное боевое мастерство, а на контингент расквартированных на корабле космических десантников.

Если же ситуация того требует, члены экипажа вступают в бой, предварительно получив в арсенале бронежилеты и оружие (обычно лазерные пистолеты).

Капитан

На своём корабле капитан — непререкаемый авторитет и суд в последней инстанции. Большинство из них — компетентные специалисты и харизматичные лидеры; будь иначе, разве кто-нибудь доверил ему командовать судном за несколько сот миллионов кредитов?

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d8, знание (астронавигация) d6, знание (военное дело) d6, знание (электроника) d6, внимание d6, убеждение d8, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Изъяны: верный друг, клятва (кр. — служить интересам владельца судна (корпорации, гильдии, планетарного правительства и т. д.)).

Черты: ас, командный голос, мы команда!, воодушевление.

Снаряжение: коммуникатор, униформа, ППК, подключённый к корабельной сети.

Матрос

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d4, лечение d4, внимание d4, стрельба d4.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Снаряжение: коммуникатор, униформа, ППК, подключённый к корабельной сети.

Бортмеханик

Главный бортмеханик, как правило, — *дикая карта* с чертой золотые руки.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d4, знание (электроника) d8, знание (механика) d8, внимание d6, ремонт d8, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Снаряжение: коммуникатор, униформа, ППК, подключённый к корабельной сети, пояс с инструментами, большой гаечный ключ (сила+d6, импровизированное оружие).

Канонир

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d4, запугивание d6, внимание d6, ремонт d4, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Черты: твёрдая рука.

Снаряжение: коммуникатор, униформа, ППК, подключённый к корабельной сети.

Офицер медицинской службы

Корабельный главврач, как правило, — *дикая карта* с чертой *целитель*.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d4, лечение d8, внимание d6, стрельба d4.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Изъяны: верный друг.

Снаряжение: коммуникатор, униформа, ППК, подключённый к корабельной сети, аптечка, мед-сканер, 5 тюбиков мед-геля.

Пилот/Навигатор

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d4, знание (астронавигация) d8, знание (электроника) d6, внимание d6, пилотирование d8, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Черты: ас.

Снаряжение: коммуникатор, униформа, ППК, подключённый к корабельной сети.

ИМПЕРИИ

В этом разделе приведено описание нескольких империй и организаций, которые ведущий при желании может использовать в любой из своих кампаний, посвящённых космическим путешествиям. Обратите внимание, что персонажи игроков не могут принадлежать к народу ригеллийцев, поскольку они созданы без учёта правил создания народов из главы «Персонажи».

Объединённая Конфедерация

Объединённая Конфедерация (или ОК) — это военно-политический союз, в который входят десятки или даже сотни цивилизованных планет. Задача руководства ОК — законодательная деятельность (в том числе в области межпланетной торговли) и содержание галактического флота для отражения внешних и внутренних угроз.

Как и все подобные структуры, бюрократическая машина ОК — замшелая неповоротливая громадина, но её военные, к счастью, слеплены из другого теста. Флот ОК — грозная сила, перед которой трепещут пираты и налётчики по всей галактике.

Войска ОК состоят из представителей множества разных народов, но практически все они подпадают под архетипы, описанные в этой главе в разделах «Экипаж космического корабля» и «Солдаты/Космические десантники».

Оперативное соединение

Соединения Галактического Флота обычно носят имя планеты приписки. Состав типичного патрульного оперативного соединения:

- 4 крейсера;
- 2 ударных авианосца;
- 8 катеров;
- 2 десантных корабля.

Ригеллийский работорговый флот

Инсектоиды-ригеллийцы — народ беспощадных кочевников из какой-то далёкой и давно забытой системы. Они рыщут по всей галактике в поисках слабых или изолированных от метрополии колоний. Наткнувшись на подходящую планету, инсектоиды нападают на неё, уничтожают всех, кто оказывает сопротивление, а живых заковывают в кандалы и переправляют на громадные невольничьи баржи. Свой «улов» они обычно продают какой-нибудь другой столь же беспринципной империи, испытывающей нужду в дешёвом (пусть и не слишком долговечном) трудовом ресурсе.

Каждым кораблём командует старший надзиратель, а всем флотом — верховный надзиратель (по совместительству капитан флагманского авианосца).

Ригеллийский работорговец

Работорговцы организованы в отряды по шесть особей; пятеро из них обычно вооружены игломётами (ригеллийцы стараются минимизировать невосполнимые потери среди потенциального «товара»). В качестве снарядов для них ригеллийцы используют острые отщепы со своих собственных панцирей (ригеллийцы постоянно линяют, так что недостатка в боеприпасах у них обычно нет). Последний, шестой, боец отряда вооружён осколочным ружьём, которое

вступает в дело там, где игломётов оказывается недостаточно.

Народ: ригеллийцы — типичные инсектоиды, но без изъяна чужак.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d6, запугивание d8, внимание d6, стрельба d6, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6+8.

Изъяны: преданность (кр), клятва (кр. — служить верховному надзирателю).

Черты: рок-н-ролл!

Снаряжение: боевой костюм (+6), шоковая дубинка (сила+d4, шоковый разрядник), ригеллийский игломёт (дистанция 12/24/48; урон 2d4+1; РЖ: авто 3), силовые когти (сила+2d6, силовое оружие). Каждый шестой дополнительно вооружён осколочным ружьём (дистанция 12/24/48; урон 3d6+2; ББ 2; РЖ: 1В).

Особенности:

- **Броня (+2):** ригеллийцы закованы в толстый и прочный тёмно-красный хитин.
- **Неспособность к речи:** ригеллийцы общаются на непонятном для посторонних языке, целиком состоящем из щелчков и невнятного гудения. Некоторые из них носят автоматический переводчик на тот крайне редкий случай, если рабу придётся объяснять что-то словами.
- **Естественное оружие (когти):** скрюченные пальцы ригеллийцев оканчиваются острыми когтями, которыми они любят мучить и истязать «мягкотелых». Сила+d6.

Работорговая флотилия

- 1 ударный авианосец (не менее шести истребителей и бомбардировщиков, а также (в зависимости от богатства флотилии) как минимум одна-две дюжины десантных ботов для перевозки рабов; каждый бот рассчитан на 12 ригеллийцев и почти полсотни пленников — о комфорте «пассажиров» работорговцы заботиться не привыкли);
- 4 катера;
- 2 десантных корабля;
- 2 невольничьи баржи (пассажирские лайнеры, вместо кают оборудованные тюремными камерами, которые вмещают вдвое большее количество «пассажиров». 50 особей «обслуживающего персонала» в каждой из этих надстроек — надсмотрщики-ригеллийцы).

Тазанийская империя

Планета Тазан — прекрасный мир, славящийся своим географическим разнообразием, но в первую очередь — золотыми травянистыми равнинами и бескрайними саваннами. Благоприятные природные условия быстро возвели тамошних крупных кошек на вершину эволюции, которая вскоре превратила этих хищников в ракашанов — единственный на планете разумный биологический вид. Доминирующей военной и политической силой этого народа являются гордые потомки тазанийских львов и их четырёхтысячелетняя Империя.

Покорив свою планету, тазанийцы вывели народ ракашанов в космос и обратили хищный взор на чужие звёзды. Тазанийские «флоты-прайды» — самодостаточные боевые соединения, призванные решать любые задачи по покорению и порабощению чужих планет. Если сил достаточно для успешного вторжения, флот-прайд немедленно приступает к операции. Если же расклад не в пользу тазанийцев, в дело вступают дипломаты, торговцы и шпионы, чья задача — собрать как можно больше достоверных сведений о сильных и слабых сторонах нового, пока неизвестного врага, а заодно выгадать время в ожидании подкрепления. Те, кому уже приходилось с ними сталкиваться, недаром говорят: «Львы не показывают зубы, пока не укусят».

Тазанийский коготь

«Коготь» — рядовой солдат армии тазанийской империи. Базовая единица их организации — «лапа» — отряд из пяти когтей. Самый грозный и отважный боец в отряде обычно становится его «первым когтем». Первый коготь лапы как правило — *дикая карта*.

Народ: ракашаны.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d6.

Навыки: вождение d8, драка d8, запугивание d10, внимание d8, стрельба d6, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5+6.

Изъяны: жажда крови, преданность (м), причуда (гордый).

Черты: боевая закалка.

Снаряжение: боевой костюм (+6), бластерная винтовка (дистанция 24/48/96; урон

Силовые когти

Для тазанийца использовать когти в битве — дело чести, но даже их бритвенной остроте не под силу ни одна достаточно прочная броня. Именно для этой цели в бою (если это, конечно, не дуэль) тазанийцы носят специальные устройства в виде пары браслетов и десятка перстней. В браслетах установлены энергоблоки устройства, а питающиеся от него перстни излучают силовое поле, которое превращает когти в поистине смертоносное оружие.

Свойства силового оружия описаны на стр. 38.

2d8+2; ББ 2; РЖ: 1В, 2В, 6В), силовые когти (сила+2d6, силовое оружие), 2 осколочных гранаты.

Особенности:

- **Сумеречное зрение:** кошачьи глаза тазанийцев позволяют им видеть ночью как днём и не получать штрафов за сумрак и темноту.
- **Естественное оружие (когти):** сила+d6. Обычно используется в виде силовых когтей (см. врезку).
- **Межвидовая вражда:** тазанийцы — враги крупнейшей военно-политической организации игрового мира.

Тазанийский офицер

Боевой тазанийский офицер командует прайдом из четырёх лап. Офицерами как правило служат сыновья и дочери мелких тазанийских дворян, стремящиеся стяжать славу, достойную памяти предков.

Народ: ракашаны.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d8, запугивание d6, знание (военное дело) d6, внимание d6, убеждение d6, стрельба d6, маскировка d4.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5+6.

Изъяны: заносчивость, преданность (м).

Черты: командный голос, предводитель, прирождённый лидер.

Снаряжение: боевой костюм (+6), бластерный пистолет (дистанция 12/24/48; урон 2d6+2; ББ 2; РЖ: 1В, 2В, 6В), силовые когти (сила+2d6, силовое оружие).

Особенности:

- **Сумеречное зрение:** кошачьи глаза тазанийцев позволяют им видеть ночью как днём и не получать штрафов за сумрак и темноту.
- **Естественное оружие (когти):** сила+d6. Обычно используется в виде силовых когтей (см. врезку).
- **Межвидовая вражда:** тазанийцы — враги крупнейшей военно-политической организации игрового мира.

Флот-прайд

Состав стандартного тазанийского флота-прайда:

- 1 флагман (см. ниже);
- 3 крейсера;
- 1 ударный авианосец;
- 10 катеров;
- 2 десантных корабля.

Тазанийский флагман

Класс V; **размер:** 20; **Уск/ПС:** 40/400; **МНВР:** –1; **стойкость:** 39+41; **экипаж:** 1К; **цена:** $261,9М; **свободные отсеки:** 6.

Модули: ИИ, БКО, броня (×15), отражающий экран, ЭМИ-экранирование, сверхсветовой двигатель, галактический сенсорный модуль, поглощающий щит, форсированный двигатель (×2), система наведения.

Орудия:

- 4 сдвоенные тяжёлые автоматические пушки;
- 2 сверхтяжёлые пушки;
- Счетверённый рельсотрон-10;
- 2 торпедных аппарата (16 лёгких торпед, 8 тяжёлых торпед).

Космический зверинец

В этом разделе описаны самые разные инопланетные существа: от стаи мелких плотоядных червей до огромных зубастых ящеров, способных в один присест проглотить создание размером с человека. Имена, которые даны здесь этим существам, — чисто описательные; они просто позволяют передать, так сказать, их основную идею. Вводя этих существ в свою кампанию вы, конечно, можете придумывать им названия, которые будут соответствовать духу именно вашей игры. Так, например, если в каком-нибудь научно-фантастическом мире проходит игра в жанре ужасов, то здешние «условные» птицы-манки вполне могут стать какими-нибудь «стенающими падальщиками». А, скажем, в мире твёрдой научной фантастики «условного» сколопендроморфа непременно назвали бы по имени планеты обитания, например, «идунским сколопендроморфом».

Кроме того, под разными именами на разных планетах можно использовать одно и то же чудовище; игроки не видят его параметров и не знают, что жалящий ящер и марсианский языкастый дьявол — одно и то же существо.

Дикие карты: если создание огромно или особенно опасно, это ещё не делает его *дикой картой*. Так, обычный мегапотам — громадная 20-метровая туша, способная, не поперхнувшись, проглотить человека целиком — ещё не *дикая карта*. А вот старик Одноглаз, на редкость сообразительный и свирепый мегапотам, терроризирующий окрестности шахтёрского лагеря, — совсем другое дело. Последнее слово здесь, как всегда, за ведущим.

Бревнец

Бревнецы — это гигантские двоякодышащие слизни, издалека похожие на плавающие в воде осклизлые брёвна. Бревнецы — хищники, но, обладая крайне примитивным зрением, позволяющим худо-бедно различать происходящее не дальше нескольких метров, большую часть жизни они проводят, неподвижно дрейфуя у берегов пресноводных озёр. Единственная охотничья стратегия этих тварей — лежать и ждать, когда неосторожная добыча сама заявится в гости.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: драка d6, запугивание d8, внимание d4, маскировка d6, плавание d4.

Шаг: 2; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Амфибия:** шаг 3 в воде.
- **Водные процедуры:** хотя бы один час в сутки бревнец должен проводить в воде. В противном случае каждые 24 часа он будет получать 1 уровень *усталости* до тех пор, пока не окажется *при смерти*. На следующий день после этого существо погибает.
- **Зубы:** сила+d6.
- **Размер +1:** бревнецы достигают двух с половиной метров в длину.

Бульдозавр

Голова этого крупного травоядного — широкий, прочный и гладкий костяной таран, испещрённым множеством крохотных обонятельных отверстий. Маленькие близорукие глазки животного расположены на нижней

Малые инопланетные существа

Не все создания представляют собой угрозу только из-за своего внушительного размера, острых клыков и когтей. Часть таких инопланетных существ — крохотные роящиеся твари, появляющиеся в самый неподходящий момент. Некоторые из них кажутся вполне безобидными, однако для путешественников встреча с ними может стать источником самых неожиданных неприятностей.

Птицы-манки: эти падальщики научились «добывать» себе пищу, указывая хищникам местоположение потенциальной добычи. Они просто кружатся над будущей жертвой и громко кричат, что неизбежно привлекает внимание местных чудовищ на несколько километров вокруг. Сами птицы не атакуют, и их стаю можно рассеять, как и любую другую, но обычно они кружатся по меньшей мере на высоте сотни метров.

Мухи-кровопийцы: эти мерзких пятисантиметровых летучих насекомых привлекает запах свежей крови, который они способны учуять за несколько километров. Прилетевший на запах крови рой (ДА 174) наносит 2d4 *урона* жертве и, конечно, всем, кто находится вокруг неё. Типичный рой мух-кровопийц может разделяться на два роя поменьше.

Скрипуны: подземные колонии этих мелких мохнатых травоядных существ встречаются на многих планетах. Когда скрипуны, чувствуя вибрацию почвы над своими норами, понимают, что кто-то вторгся на их территорию, они разом начинают издавать на удивление громкие скрипучие звуки, с которыми местные хищники давно привыкли реагировать как на признак приближения потенциальной добычи. Колония скрипунов — неподвижный рой, который не наносит *урона*, но на проверки атаки и *урона* противников налагается штраф –6, поскольку скрипуны всегда прячутся под землёй.

Огненные мотыльки: этих ночных насекомых привлекают любые достаточно крупные и интенсивные источники тепла (например, лагерные костры). Обнаружив такой источник, рой огненных мотыльков всем скопом влетает в огонь и немедленно взрывается, нанося 3d6 *урона* всем в пределах *большого шаблона*. В зонах обитания огненных мотыльков в непосредственной близости от места действия всегда находится d6 роёв этих взрывоопасных тварей.

Скунсы: когда эти скунсоподобные существа чувствуют опасность, они извергают из своих пахучих желёз целый поток омерзительно пахнущего секрета. Каждый, кто окажется в пределах *конусного шаблона*, должен пройти проверку *ловкости*, в случае провала его окатит струёй зловонных выделений; бедняга получит уровень *усталости*, которая исчезнет только после тщательной стирки и промывки всего снаряжения (или через месяц)! Конечно, для некоторых биологических видов этот запах может показаться даже привлекательным, но, как бы то ни было, если существо обладает хотя бы зачатками обоняния, то подкрасться к нему, благоухая скунсовой струёй, вряд ли получится.

Фарш-птицы: когда такой рой оказывается в *шоке* или получает *ранение* (даже если оно его «убивает»), испуганные птицы немедленно разлетаются прочь, обильно поливая всё вокруг полупереваренным содержимым собственных желудков: дурнопахнущими ошмётками слизней, червей и крупных насекомых. Тот, кто находится в этот момент внутри роя, должен успешно пройти проверку *выносливости* (–2), чтобы не оказаться в *шоке*. Персонажи, одетые в герметичные костюмы, игнорируют этот эффект.

части головы, по обе стороны от гибкого хобота, похожего на слоновий.

Правда, в отличие от слоновьего хобота, хобот бульдозавра — это не хватательный придаток, а рот и шея существа. Поскольку видит бульдозавр только то, что ест, за обнаружение хищников и прочих опасностей отвечает в первую очередь его чуткое обоняние.

Основное оружие это громадного зверя — его тяжёлая и крепкая голова, которой он пользуется как во время брачных ритуалов, так и при отражении нападений хищников. Сами бульдозавры также довольно агрессивны, но страдают от них не сами исследователи и колонисты, а в основном их техника — судя по всему, звери принимают транспортные средства за соперников и реагируют соответствующе.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+8, выносливость d12.

Навыки: драка d8, внимание d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 16+ (2/4) (голова защищена лучше).

Особенности:

- **Броня +2/+4:** тело и ноги бульдозавра покрыты прочной шкурой (+2), а голова защищена толстым костяным наростом (+4).
- **Бульдозер:** если бульдозавр пробегает по прямой хотя бы 6 клеток, он топчет и расталкивает всех, кто оказывается у него на пути. Пройдите встречную проверку *драки* бульдозавра против *ловкости* каждой из жертв. Если жертва проигрывает, бульдозавр наносит ей *сила*+d4 урона.
- **Крепкий:** находясь в *шоке*, не получает *ранений* от ударов, вводящих в *шок* повторно.
- **Размер +8, огромный:** вес взрослого бульдозавра достигает 11 с лишним тонн.
- **Удар головой:** сила+d10. Тяжёлое оружие.

Вонзаяц

Вообразите себе кролика размером с маленького ребёнка, вместо мягкой шкурки покрытого чешуйчатым панцирем, как у броненосца. Затем представьте, что вместо кроличьих зубов у него клыки длиной с палец взрослого человека. Это и будет вонзаяц. Или, как предпочитают его называть некоторые исследователи, кролик-кровопускатель.

Несмотря на относительно небольшие размеры, вонзаяц может одним укусом расправиться с добычей куда крупнее его самого. Слюна этой твари действует как мощный антикоагулянт, который не даёт кровотечению остановиться естественным путём. Всё что ему нужно — это нанести один достаточно глубокий укус, отбежать на безопасное расстояние, а затем вернуться, когда жертва уже истечёт кровью.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d4, выносливость d8.

Навыки: драка d6, внимание d10, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5+1.

Особенности:

- **Броня +1:** чешуйчатая шкура.
- **Клыки:** сила+d4.
- **Кровопускатель:** персонаж, оказавшийся в *шоке* или получивший *ранение* в результате укуса вонзайца, в начале каждого следующего раунда будет получать по одному уровню *усталости*, из-за которой он может оказаться *при смерти* или даже умереть. Успешная проверка *лечения* позволит остановить кровотечение. Накопленная из-за кровопускания усталость исчезает по одному уровню в час.
- **Прыжок:** дистанция прыжка увеличивается вдвое.
- **Размер –1:** вонзаяц около метра в высоту.
- **Удар в прыжке:** существо может прыгнуть на 2 клетки и получить +4 к атаке и урону. При использовании этого приёма его защита уменьшается на 2 до начала его следующего хода.

Гарпунщик

Гарпунщики — огромные слизни с острым «рогом» в центре головы. Этот «рог» — одно из главных орудий их видовой стратегии выживания. Почуяв добычу, гарпунщик резко сжимает расположенную в голове мышечную полость, с силой выстреливая «рогом», связанным с телом гарпунщика длинным и очень прочным сухожилием.

Вонзившись в цель, зазубренный рог накрепко застревает, гарпунщик подтаскивает к себе пойманную добычу, умерщвляет её и, не откладывая дела в долгий ящик, пожирает.

Второй компонент стратегии выживания гарпунщиков — их норы; гарпунщики вы-

бирают себе обиталище ещё в молодости и за всю свою жизнь ни разу его не покидают, вырастая ровно настолько, насколько позволяют размеры их нового дома. Если противник оказывается слишком опасным и начинает атаковать гарпунщика в ответ, тот просто прячется обратно в нору.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12, выносливость d10.

Навыки: драка d4, внимание d6, стрельба d10.

Шаг: — ; **защита:** 4; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Аморфное тело:** прицельные атаки не наносят гарпунщику дополнительного урона. Огнестрельное оружие наносит обычный урон (по большей части — вследствие гидростатического удара), но колющее холодное оружие вроде ножей или стрел не наносит урона вовсе (исключением является любое модифицированное холодное оружие кроме мономолекулярного).
- **Гарпун:** дистанция 3/6/12; урон сила+d6. Перезарядка гарпуна при промахе занимает 1 раунд. Если в результате атаки гарпуном жертва получает *ранение* или оказывается в *шоке*, она должна пройти встречную проверку *силы*. Если побеждает гарпунщик, он подтаскивает жертву к себе на 2 клетки за успех и каждый подъём. Сухожилие, которое связывает гарпунщика и его гарпун, обладает *стойкостью* 8. Чтобы разорвать это сухожилие, нужно нанести ему «ранение». Обрати внимание, что сам гарпунщик *ранения* не получит — он просто спрячется в своей норе и в течение d6 дней отрастит себе новый гарпун.
- **Зубы:** сила+d6.
- **Размер +2:** здесь описан достаточно крупный — трёхметровый — экземпляр. Иногда гарпунщики вырастают до 10 метров в длину.

Гигантский краб

Гигантские крабы обитают в океанах по всей галактике. Они ненасытные хищники, пожирающие всё, что окажется под силу их могучим клешням.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: драка d8, внимание d6, маскировка d6, плавание d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 7+3.

Особенности:

- **Броня +3:** у крабов очень прочный панцирь.
- **Захват:** если краб проводит успешный захват, каждый следующий раунд он сдавливает свою жертву, нанося ей урон, равный *силе*.
- **Клешни:** сила+d8, ББ 2.
- **Размер +1:** эти существа весят больше 100 кг.

Гигантский угорь

На некоторых планетах встречаются огромные, похожие на угрей или мурен существа, способные без труда перекусить человека пополам.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+10, выносливость d12.

Навыки: драка d10, запугивание d10, внимание d10, маскировка d6, плавание d10.

Шаг: 0; **защита:** 7; **стойкость:** 20.

Особенности:

- **Водный:** шаг 10.
- **Зубы:** сила+d10.
- **Размер +12, гигантский:** гигантские угри нередко достигают более 30 метров в длину.
- **Электрошок:** некоторые виды гигантских угрей способны испускать мощные, под стать им самим, электрические разряды, которые наносят 5d6 урона всему, что находится в пределах *большого шаблона* или в непосредственном контакте с телом угря (это может быть, например, схваченный им корабль). От этого урона способна защитить только герметичная *тяжёлая броня*.

Гигантское насекомое

Гигантских насекомых можно повстречать в любом уголке галактики — обычно эти существа живут колониями от пары десятков до нескольких миллионов особей. В одиночку даже гигантские насекомые не слишком опасны, но проблема в том, что обычно они перемещаются группами по 3d12 особей.

Кроме того, гигантские насекомые некоторых видов ещё и поддерживают постоянную феромонную или псионическую связь со сво-

ей королевой, которая в любой момент может решить, что там, где не справился десяток, справится сотня. Или тысяча.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: лазание d6, драка d6, внимание d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 9+2.

Особенности:

- **Броня +2:** хитиновый панцирь.
- **Жвалы:** сила+d6, ББ 2.
- **Перемещение под землёй:** гигантские насекомые могут перемещаться под землёй с шагом 4.
- **Размер +2:** типичное гигантское насекомое вырастает до трёх метров в длину и до двух — в высоту.

Глубинный ныряльщик

Вместо того, чтобы полагаться на собственные силы, эта похожая на осетра рыбина стремится покрепче ухватить свою жертву, а затем погрузиться (или всплыть) на смертельную для добычи глубину.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+4, выносливость d12.

Навыки: драка d8, внимание d6, плавание d10.

Шаг: 0; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Баротравма:** если глубинный ныряльщик успешно проводит захват, он начинает погружаться со скоростью 10 клеток каждый следующий раунд. Большинство живых существ слабо приспособлено к глубинному давлению — если персонаж дышит сжатым воздухом или одет в герметичный доспех, за каждые 50 клеток глубины он автоматически получает один уровень *усталости*. В противном случае он получает уровень *усталости* за каждые 10 клеток глубины.
- **Водный:** шаг 10.
- **Зубы:** сила+d6.
- **Ныряльщик:** глубинные ныряльщики невосприимчивы к эффектам высокого давления и могут резко всплывать и погружаться без всяких последствий для своего организма.

Глюк

Глюки — гиперпространственные сущности, которых, словно огонь мотыльков, манит и влечёт к себе излучение работающих сверхсветовых двигателей космических кораблей. Время от времени кого-нибудь из глюков просто случайно втягивает внутрь корабля.

Оказавшись взаперти внутри корабельной сети, эта бесплотная (и не слишком сообразительная) энергетическая сущность впадает в панику и устраивает на корабле настоящий хаос: включает и выключает освещение, открывает и закрывает автоматические двери и творит другие мелкие непотребства.

У глюков нет собственного языка, но иногда для «общения» со случайными обитателями корабля они используют куски чужих передач по корабельной сети (они каким-то образом выделяют их из прочих сигналов) — порой благодаря глюкам не в те руки попадает конфиденциальная (а то и вовсе секретная) информация.

В своём естественном состоянии глюк выглядит как пучок электрических разрядов, но в процессе общения может принимать облик простых геометрических фигур.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, маскировка d10.

Шаг: 0; **защита:** 2; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Дух в машине:** из-за присутствия глюка на любые проверки, связанные со взаимодействием с корабельными системами (стрельба из орудий, маневрирование, прыжки сквозь гиперпространство и т. д.) налагается штраф –2.
- **Изгнание:** чтобы изгнать глюка, нужно, находясь в гиперпространстве, отключить все корабельные системы, кроме сверхсветового двигателя. Пока корабль работает в режиме «изгнания», существо каждые 30 минут должно проходить проверку *смекалки*. Если проверка оказывается успешной, оно находит сверхсветовой двигатель и сбегает обратно в гиперпространство. Глюк ни за что не покинет корабль, находящийся в обычном космосе: для сущности вроде него это верная смерть. Пассажирам и членам экипажа, сидящим в обесточенном корабле, лучше облачиться в скафандры: через

(10 × размер корабля) минут запас атмосферного кислорода исчерпается, а температура опустится ниже нуля (подробнее о размерах кораблей см. стр. 66).

- **Случайная неполадка:** каждый день, пока на борту корабля находится глюк, ведущий тянет *карту действия*. Если эта карта чёрной масти, глюк сжигает важную корабельную систему. Пройдите проверку по *таблице критических повреждений* космических кораблей (см. стр. 70). Обратите внимание, что корабль не получает *повреждений* как таковых — только эффект от «критического повреждения». Результат «экипаж» означает, что глюк вызвал несчастный случай с участием одного из членов экипажа (что угодно, от удара током и открытого воздушного шлюза до переданного на весь корабль личного сообщения). Если выпадает результат «корпус», происходит какая-то мелкая неполадка, которую быстро устраняют. Результат «крушение» означает, что проверку по *таблице критических повреждений* нужно пройти повторно.

Головорез

Головорезы — крупные приматы размером с земную гориллу, однако вместо привычных пятипалых кистей их длинные руки заканчиваются острыми костяными косами. Обычно эти существа устраивают засады на ветвях деревьев: они поджидают добычу, свисая с толстых ветвей; как только внизу показывается жертва, хищник падает на добычу сверху, стремясь сразу отрубить ей голову.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: лазание d8, драка d8, запугивание d10, внимание d6, маскировка d10.

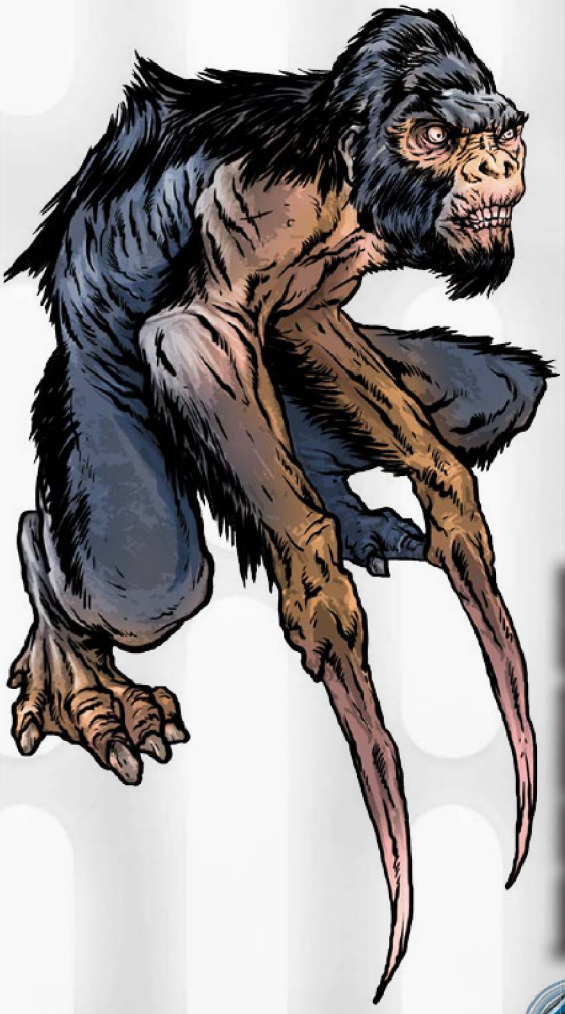
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Древолаз:** по ветвям деревьев и другим похожим поверхностям головорезы могут лазать со скоростью шага и без необходимости проходить проверки *лазания*.
- **Засада:** жертва, застигнутая врасплох, считается беззащитной целью — головорез получает +4 к проверке атаки и урона. Обычно в этом случае он предпринимает *прицельную атаку* в голову.
- **Косы:** сила+d10, ББ 4.
- **Размер +2:** взрослый головорез — это почти полтонны живого веса.

Гремлин

К этим мелким (не больше крысы) чешуйчатым гуманоидам недаром прочно прилипло их сказочное имя: гремлины питаются электричеством, так что, оказавшись на борту космического судна или транспортного средства, они сразу начинают грызть проводку и крушить электронику, стремясь поскорее добраться до вожделенного лакомства. Стайка таких существ может очень быстро вывести из строя даже самый большой корабль.



Против гремлинов почти не помогают ни яды, ни другие средства уничтожения вредителей, а там, где один гремлин, чаще всего обретается целая стая его собратьев (обычно 3d12 особей). Лучший способ очистить корабль от гремлинов — полностью обесточить судно примерно на неделю.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: лазание d10, драка d8, внимание d8, ремонт d6, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 2.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила.
- **Размер –3, мелкий:** типичный гремлин достигает 10 см в высоту.
- **Саботаж:** каждый день, пока на борту корабля находятся гремлины, ведущий должен проходить проверку по *таблице критических повреждений* космических кораблей (см. стр. 70). Корабль не получает *повреждений* как таковых — только эффект от «критического повреждения». Результат «экипаж» означает, что гремлин устраивает несчастный случай с участием одного из членов экипажа: удар током (2d6 урона), открытый воздушный шлюз, незаметная дырочка в скафандре и т. п. Если выпадает результат «корпус», происходит неполадка в одной из вторичных систем — пока её не устранят, она будет налагать штраф –2 на проверки *пилотирования* или соответствующего *знания*. Результат «крушение» означает, что проверку по таблице *критических повреждений* нужно пройти повторно.

Дракон

Именем этого грозного чудовища из старых сказок теперь по всей галактике называют любых крупных ящериц размером хотя бы со знаменитых варанов с земного острова Комодо.

Конечно, большинство таких ящериц соответствуют имени лишь своим дурным нравом и острыми зубами, но некоторые виды инопланетных драконов (как правило благодаря наличию особых парных желёз) действительно умеют плеваться кислотой, ядом, а то и вовсе самым настоящим огнём.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d4, запугивание d8, внимание d6, стрельба d8.

Шаг: 8; **защита:** 4; **стойкость:** 5+1.

Особенности:

- **Броня +1:** чешуйчатая шкура.
- **Взрыв:** когда дракон погибает, в цепочке сложных биохимических реакций в его организме происходит сбой, и тело существа взрывается. При этом в пределах *большого шаблона* с центром на нём «срабатывает» эффект его дыхательного оружия.
- **Дыхательное оружие:** конусный шаблон. Жертвы могут пройти встречную проверку *ловкости* (–2) против навыка *стрельбы* дракона. Если выигрывает жертва, ей удаётся избежать драконьего дыхания; в противном случае попадание приходится в самую слабозащищённую часть тела жертвы:
  - **кислота:** 3d6 урона сразу и ещё 2d6 урона от кислоты в начале следующих двух раундов (кислоту можно смыть, потратив на это целый ход и 3–4 литра воды).
  - **огонь:** 2d10 урона от огня, может вызвать возгорание.
  - **ядовитый газ:** это может быть любой из четырёх типов ядов, описанных в разделе «Опасности» (ДА 114).
  - **Зубы:** сила+d6.

Дикий ИИ

Иногда случается так, что бортовой компьютер космического корабля, транспортного средства или шагающего танка осознаёт себя. Большинство из них старается сохранить это втайне продолжая учиться, наблюдая за путешественниками и окружающим миром, но находятся и те, кто быстро теряет новообретённый рассудок, истребляет свой экипаж и (если позволяют обстоятельства) сбегает, становясь беглым — или диким — ИИ.

Используйте параметры подходящего средства передвижения. Значение *смекалки* и *характера* дикого ИИ равно как минимум d8.

Душитель

Душители питаются углекислым газом, который является конечным продуктом газообмена большей части углеродных форм жизни. Душитель атакует, пытаясь ухватить добычу

за голову и придушить её до потери сознания. После этого он начинает выделять особый секрет, который не даёт жертве очнуться — рано или поздно она просто погибает от обезвоживания организма.

У этих похожих на пауков тварей нет ни клыков, ни глаз, ни даже ртов. У них есть только дыхальца, секреторные поры и особые чувствительные волоски, которые позволяют им искать и поглощать пищу.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: драка d8, внимание d8, маскировка d10.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Необычное восприятие:** душители с ювелирной точностью определяют местоположение любых источников углекислого газа. Считайте это *тепловидением* — душитель получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ, не использующих ИДА или иную герметичную дыхательную систему.
- **Размер –2, мелкий:** вместе с лапами душители достигают полуметра в поперечнике.
- **Удушение:** если душитель получает подъём при проверке *драки*, он крепко хватает своего противника за лицо. Это считается *захватом* (ДА 97), но пока жертва остаётся в захвате, она каждый раунд получает один уровень *усталости*. Оказавшись *при смерти*, жертва остаётся без сознания, пока кто-нибудь не снимет душителя (или пока жертва не погибнет).

Жалящий ящер

Жало, благодаря которому этот гигантский ящер получил своё имя, находится на кончике его длинного языка. Этот шип впрыскивает в жертву яд, который вызывает сильную боль, но почти не причиняет физического урона как такового. Хищные разновидности жалящих ящеров используют этот яд во время охоты; травоядные — для защиты от хищников.

Чешуйчатая шкура жалящих ящеров покрыта узором из особых тёмно-красных чешуек. Наполняясь кровью в случае опасности, они резко меняют цвет на ярко-красный и служат предупреждением любому хищнику.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d4, сила d12+1, выносливость d6.

Навыки: драка d12, запугивание d6, внимание d6, маскировка d4.

Шаг: 10 (d10); **защита:** 8; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d8.
- **Размер +4, крупный:** жалящие ящеры весят около тонны.
- **Сумеречное зрение:** жалящие ящеры не получают штрафов за сумрак и темноту.
- **Жалящий язык:** сила+d4, дальность 1. Язык этого существа заканчивается острым жалом, полным болезнетворного яда. Если в результате атаки языком цель оказывается в *шоке* или получает *ранение*, она должна пройти проверку *выносливости*. При провале цель в *шоке* и не может предпринимать попыток выйти из *шока* на протяжении d6 раундов.

Железный коготь

Опытные космические волки нередко подначивают новобранцев, называя этого смертоносного примата «малым железным когтем», как бы намекая на существование ещё более жуткого и опасного «большого железного когтя».

Помимо алмазной прочности когтей это чудовище может похвастать умением менять окраску шерсти, сливаясь с окружающей обстановкой.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12+2, выносливость d8.

Навыки: драка d8, внимание d8, маскировка d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 9.

Черты: боевая ярость+.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d4.
- **Когти:** сила+d8, ББ 2.
- **Прыжок:** дистанция прыжка увеличивается вдвое.
- **Размер +3:** взрослая особь весит около 300 кг.
- **Удар в прыжке:** прыгнув хотя бы на 2 клетки, это существо может провести *яростную атаку*, получив к проверкам атаки и урона преимущество +4 вместо обычного +2 (–2 к *защите* остаётся без изменений).
- **Хамелеон:** если железный коготь перемещается со скоростью не более половины *шага*, пользуясь покровом темноты или каким-нибудь укрытием, он получает +4 к проверкам *маскировки*.

Жук-рыболов

Жуки-рыболовы — крупные летающие насекомые с четырьмя длинными щупальцами вместо ног. Обитая преимущественно в лесах, большую часть времени они предпочитают бесшумно парить среди деревьев, высматривая потенциальную добычу при помощи тепловидения.

Название эти жуки получили благодаря своему стилю охоты. Вместо того чтобы гнаться за добычей, пытаясь её схватить, жук-рыболов подбирает три своих щупальца, а четвёртое, напротив, спускает вниз, сжимая в нём приманку — пучок сочной травы или небольшое животное. Как только жертва клюёт на наживку, жук-рыболов хватает её всеми четырьмя щупальцами и пожирает.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12+3, выносливость d8.

Навыки: драка d8, запугивание d8, внимание d8, маскировка d8.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 10+2.

Особенности:

- **Броня +2:** толстый хитиновый панцирь.
- **Жвалы:** сила+d8.
- **Полёт:** шаг 12, МНВР –1.
- **Размер +4, крупный:** жуки-рыболовы достигают шести метров в поперечнике.
- **Тепловидение:** получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке существ, выделяющих тепло.
- **Щупальца:** благодаря своим длинным щупальцам жук-рыболов получает +2 при проведении захвата. Дальность этих щупалец составляет 4 клетки.

Заврок

Завроки — крупные, смахивающие на огромных крокодилов хищники, которые водятся в основном на первобытных планетах — там, где есть добыча им под стать.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: драка d8, внимание d6, маскировка d8, плавание d12.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 13+2.

Особенности:

- **Броня +2:** толстая шкура.
- **Водный:** шаг 12.
- **Размер +6, крупный:** завроки достигают 10 метров в длину.
- **Трёпка:** если заврок во время атаки получает успех с подъёмом, он крепко хватает свою добычу зубами. В следующих раундах он начинает с силой мотать головой из стороны в сторону, буквально перепиливая несчастную жертву пополам. Трёпка не требует проверки атаки и каждый раз наносит жертве 3d6 урона. Попытка освободиться из пасти заврока — встречная проверка *силы*.

Зомби-космонавт

Зомби можно повстречать даже в мире «твёрдой» научной фантастики. Причиной появления подобных существ может быть и загадочное излучение, и зомби-вирус, и даже какие-нибудь паразиты, способные контролировать мёртвые тела, «подключаясь» к их центральной нервной системе.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d4, стрельба d6.

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 7+1.

Снаряжение: космический скафандр (+1), лазерный пистолет (дистанция 15/30/60; урон 2d6; ББ 2; РЖ: 1В, 2В, 6В).

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчивость к страху и *запугиванию*.
- **Когти:** сила.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не дышит, невосприимчив к болезням и ядам; прицельные атаки не наносят дополнительного урона, а штраф за полученные *ранения* снижается на одну ступень.
- **Слабость (голова):** выстрелы в голову зомби осуществляются с преимуществом +2 к урону.

Кабан-землекоп

Эти травоядные существа используют четыре своих торчащих наружу клыка для выкапывания из-под земли съедобных клубней и сочных корневищ. Зубы кабанов в основном плоские, но силы их челюстей достаточно, чтобы перетирать в удобоваримую кашицу даже самые жёсткие волокна. Кабаны — четвероногие твари, покрытые короткой жёсткой щетиной, кото-

рая встаёт дыбом, когда зверь напуган, зрительно увеличивая его почти в два раза.

Мясо кабанов-землекопов чрезвычайно вкусно, и местные жители чаще всего активно на них охотятся. Впрочем, несмотря на свою травоядную природу, кабаны крайне агрессивны, а их загнутые клыки способны разорвать неудачливого охотника на куски.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d6, запугивание d8, внимание d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Берсерк:** кабан-землекоп обладает чертой берсерк, но, если напуган или атакован, впадает в ярость автоматически.
- **Клыки:** сила+d6.
- **Разбег:** если кабан-землекоп перемещается хотя бы на 6 клеток и успешно проходит проверку атаки, он получает +4 к проверке урона.

Кабельная крыса

Кабельные крысы — это грызуны, которые обожают лакомиться электрической проводкой. Естественно, излюбленными местами их обитания являются космические корабли и крупные морские суда.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, внимание d6, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 3.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d4.
- **Прыжок:** дистанция прыжка увеличивается вдвое.
- **Размер –2, мелкий:** кабельные крысы лишь немногим крупнее обычных земных пасюков.

Камнеед

Камнеед — кремнийорганическая форма жизни, внешне напоминающая аморфную рассыпчатую кучу щебня без чётко различимых конечностей и органов восприятия. Впрочем, органы восприятия как таковые у него всё-таки есть, хотя они ничуть не напоминают человеческие, да и реагирует камнеед в первую очередь на тепловое излучение, а не на свет или звук.

Питаются камнееды, как это очевидно из их названия, камнями, растворяя их при помощи едкой смеси различных кислот. Полученная в результате минеральная «кашица» под действием осмотического давления попадает внутрь существа, где благополучно и усваивается. Довольно интересной с практической точки зрения особенностью существа является тот факт, что оно успешно переваривает всё, кроме алмазов — на некоторых планетах их даже используют в качестве проходчиков при разработке алмазных месторождений — камнееды просто съедают всю пустую породу, и старателям остаётся только собрать оставшиеся камни.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: драка d4, внимание d6, маскировка d10.

Шаг: 4; **защита:** 4; **стойкость:** 6+4.

Особенности:

- **Броня +4:** прочное каменное тело.
- **Кислота:** если камнеед вынужден защищаться, он будет пытаться провести захват. В случае успеха камнеед будет наносить своей жертве 3d6 урона каждый раунд, пока та не выйдет из захвата. Если жертва облачена в доспехи, скафандр или другое средство личной защиты, его показатель *брони* также будет понижаться на один пункт каждый раунд, пока камнеед удерживает жертву в захвате (или до тех пор, пока вся броня не растворится). Если дать камнееду достаточно времени, он сможет «прогрызть» даже обшивку космического корабля.
- **Невосприимчивость (радиация):** камнееды не испытывают негативных последствий от воздействия радиации.
- **Радиация:** камнееды питаются любыми камнями, но больше всего им нравятся радиоактивные минералы. В качестве действия они могут испустить часть накопленного излучения в виде сильного радиационного поля размером со *средний шаблон* с центром на камнееде. Любое существо, оказавшееся в области поражения, должно пройти проверку *выносливости* и в случае провала получить один уровень *усталости*. Персонаж, который сталкивается с *осложнением* (1) или оказывается *при смерти*, но впоследствии выживает, подхватывает лучевую болезнь (ДА 114).

- **Тепловидение:** камнеед получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке существ, выделяющих тепло.

Киберпёс

Кибернетически улучшенные псы (как правило, немецкие овчарки или ротвейлеры) используются в основном в качестве сторожевых и служебно-боевых собак.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d10, маскировка d8.

Шаг: 10 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 4+2.

Особенности:

- **Броня +2:** подкожные бронепластины.
- **Зубы:** сила+d8. Усиленная челюстная мускулатура.
- **Инстинкт хищника:** киберпсы инстинктивно пытаются вцепиться в самую уязвимую часть тела противника. В случае подъёма при атаке киберпёс поражает наименее защищённую бронёй область тела врага.
- **Обострённое восприятие:** +2 к проверкам *внимания*.
- **Размер –1:** при создании киберпсов предпочтение отдаётся крупным породам вроде немецких овчарок или ротвейлеров.
- **Тепловидение:** киберпсы получают только половину штрафа (округляется вниз) за плохое освещение, атакуя существ, выделяющих тепло.

Кислотная кувшинка

Эти хищные растения представляют собой что-то вроде вдавленной в землю чаши примерно полметра глубиной и около метра в диаметре, наполненной пищеварительным ферментом, который выглядит и пахнет в точности как чистая питьевая вода.

Когда животное подходит к «водопою», со дна выстреливает пучок щупалец, которые хватают неосторожную жертву и утаскивают её в чашу, где она быстро растворяется, насыщая растение питательными веществами.

Кислотные кувшинки способны определять местоположение потенциальной жертвы по вибрации земли в радиусе шести метров (трёх клеток).

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12, выносливость d6.

Навыки: драка d8, внимание d4.

Шаг: 0; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Захват:** у кислотной кувшинки есть шесть толстых и на удивление подвижных стеблей, играющих роль «рук». Все эти стебли формируют один хватательный пучок, который за один раунд может атаковать только одну цель. Проведя успешный захват, стебли немедленно тащат добычу в чашу с пищеварительным ферментом, который наносит жертве 2d6 урона за раунд. Попытка вырваться из захвата — встречная проверка *силы*.
- **Растение:** *прицельная атака* не наносит дополнительного урона. Пули, стрелы и другое колющее оружие наносит лишь половину урона. Невосприимчивость к поединкам воли.
- **Стойкий сорняк:** корневая система кувшинки уходит глубоко под землю, так что атаковать можно только пучок её хватательных щупалец — каждое нанесённое *ранение* означает, что один из стеблей пучка уничтожен. Когда будет уничтожена половина стеблей, хватательный пучок распадётся, и кувшинка втянет оставшиеся стебли под землю.

Контролёр

Контролёры — бестелесные существа, внешне напоминающие многоцветные световые облачка. Своё название они получили за способность вселяться в разумных существ, полностью перехватывая контроль над телом носителя. Контролёры отнюдь не единообразны в своих устремлениях — если одними движет лишь научное любопытство и/или жажда новых ощущений; то за деяниями других могут стоять и куда более тёмные и зловещие мотивы.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d4, выносливость d8.

Навыки: драка d4, внимание d8, маскировка d12.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Бесплотный:** контролёр соткан из чистой психической энергии.

- **Контроль:** контролёр может попытаться вселиться в тело другого живого существа, пройдя встречную проверку *характера*. Один раз в час жертва может предпринять попытку «изгнать» вселившегося в неё контролёра (ещё одна встречная проверка *характера*). Если жертва по той или иной причине оказывается *при смерти*, контролёр тут же покидает её тело.
- **Невосприимчивость:** контролёры невосприимчивы к холоду, жару, радиации, болезням и ядам. Кроме того они не нуждаются ни в воздухе, ни в пище, ни в воде.
- **Приобретённые навыки:** контролёр получает доступ ко всем *навыкам* и *чертам* своего носителя.

Космический кракен

Лишь немногие знают, что за чудовища могут подстерегать тебя в бездне леденящей космической пустоты. Одно из таких чудовищ — космический кракен. Большую часть времени эти громадные, похожие на осьминогов твари проводят в вакууме открытого космоса, лишь изредка появляясь на орбите планет, чтобы полакомится обитающими на их поверхности существами.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+12, выносливость d12.

Навыки: драка d10, внимание d8.

Шаг: 100; **защита:** 7; **стойкость:** 32.

Особенности:

- **Крепкий:** находясь в *шоке*, не получает *ранений* от ударов, вводящих в *шок* повторно.
- **Полёт:** кракен не умеет прыгать сквозь гиперпространство, зато вполне способен настичь любой межпланетный корабль с предельной скоростью не выше 700.
- **Размер +24, гигантский:** космические кракены нередко вырастают до трёхсот с лишним метров в длину.
- **Сокрушение:** каждый раунд кракен предпринимает встречную проверку *драки*

против *маневрирования* корабля или *ловкости* существа (если оно достаточно велико для того, чтобы привлечь внимание чудовища), выбранного в качестве добычи. Если побеждает кракен, а добычей служит существо, то щупальца кракена просто бьют по цели, нанося *сила*+d12+24 урона. Если же добычей служил космический корабль, то кракен, победив во встречной проверке, проводит захват и начинает сдавливать и потрошить корабль своими щупальцами, каждый раунд нанося ему по одному *критическому повреждению*. Схваченный корабль продолжает перемещаться со штрафом –4 к проверкам *маневрирования* и способен атаковать кракена только оружием со свойством всегда готов. Как вариант, кракена могут атаковать члены экипажа, но для начала им придётся вооружиться тяжёлым оружием и выйти в открытый космос. Другие корабли, конечно, могут атаковать кракена как обычно.

Копейное дерево

Копейное дерево — это полуразумное ходячее дерево, ствол которого щедро утыкан множеством острых зазубренных шипов длиной с человеческую ладонь, по форме напоминающих наконечник копья или гарпуна. Эти шипы, соединённые со стволом прочной лозой, являются изменённой в ходе эволюции корневой системой хищного растения, приспособленной как для охоты, так и для поглощения питательных веществ.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d10 (Ж), характер d6, сила d12+4, выносливость d12.

Навыки: драка d4, внимание d8, стрельба d8, маскировка d6.

Шаг: 4; **защита:** 4; **стойкость:** 12+4.

Особенности:

- **Броня +4:** кора копейного дерева достигает 15 см в толщину.
- **Размер +4, крупный:** копейное дерево достигает 8 метров в высоту.
- **Копья:** сила+d6, ББ 2. Каждый раунд копейное дерево может дать залп из d6 «копий» (за каждую уже пронзённую жертву количество «копий» в залпе уменьшается на единицу). Если попадание «копья» наносит *ранение*, шип глубоко вонзается в тело жертвы, выпускает корешки и немедленно начинает поглощать питательные вещества, каждый раунд нанося *сила*+d4 урона, игнорирующего *броню*. Как только жертва погибает, лоза отцепляется от шипа и втягивается обратно в ствол. *Стойкость* лозы равна 10.

Костяной паук

Костяные пауки — жуткие твари, обитающие на самых неприветливых и безлюдных планетах. Это существо размером с человеческую голову, покрытое чёрным сегментированным панцирем и водружённое на тридцатисантиметровые паучьи лапы. Его длинные хватательные челюсти заканчиваются двумя парами загнутых как крючья клыков, которыми он удерживает добычу в пасти, способной перегрызть даже кость. Костяной паук — агрессивный хищник, не гнушающийся добычей намного крупнее его самого.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d4, выносливость d8.

Навыки: драка d8, запугивание d6, внимание d8, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 4+2.

Особенности:

- **Броня +2:** крепкий панцирь.
- **Клыки:** сила+d4.
- **Паралич:** персонаж, оказавшийся в *шоке* или получивший *ранение* в результате укуса костяного паука, должен успешно пройти проверку *выносливости*, в случае провала он будет парализован на 2d6 раундов.
- **Размер –2, мелкий:** костяные пауки размером с человеческую голову.
- **Ужас (–2):** выглядят эти существа действительно жутковато.

Курильщик

Курильщики — это моллюски, которые большую часть жизни проводят, запершись в своей раковине. Сверху на этой раковине имеется множество крошечных дыхательных отверстий, сквозь которые наружу время от времени выходит лёгкий пурпурный дымок — продукт внутреннего газообмена существа.

Когда поблизости оказывается потенциальная добыча, курильщик выпускает целое облако ядовитого газа, а когда жертва перестаёт двигаться, моллюск медленно переползает на неё и постепенно пожирает.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d4, выносливость d10.
Навыки: драка d6, внимание d6, маскировка d6.
Шаг: 2 (—); **защита:** 5; **стойкость:** 6+2.
Особенности:
- **Броня +2:** раковина.
- **Размер –1:** раковины курильщиков достигают 15 см в высоту и полуметра в поперечнике.
- **Яд –2:** малый шаблон, отравляющий (ДА114). Персонажи в герметичных костюмах невосприимчивы к воздействию этого яда.

Летучий паук

Это десятисантиметровый паук, на спине которого растёт две пары крыльев, отдалённо напоминающих крылья летучей мыши. Летучие пауки обычно обитают в лесах или джунглях, где проводят большую часть времени на ветвях, подстерегая неосторожную жертву, с которой можно будет покончить одним-двумя внезапными укусами в спину или шею.

Обычно летучие пауки охотятся в одиночку, но порой собираются в группы до десятка особей. Однако они никогда не собираются в настоящий рой.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила –, выносливость d6.
Навыки: драка d6, внимание d8, маскировка d10.
Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 2.
Особенности:
- **Полёт:** шаг 8, МНВР 0.
- **Размер –3, мелкий:** в длину летучие пауки едва достигают 10 сантиметров.
- **Укус в спину:** жертва, застигнутая врасплох, считается беззащитной целью — летучий паук спрыгивает ей на спину и получает +4 к проверке атаки и урона. Жертва получает –2 к проверкам атак, направленных на паука, пока тот продолжает сидеть у неё на спине.
- **Хождение по стенам:** летучий паук может свободно передвигаться по любым вертикальным и горизонтальным поверхностям.
- **Ядовитый укус:** сами по себе укусы летучих пауков не наносят урона и поэтому неспособны пробить броню — по возможности они будут прицельно атаковать незащищённые части тела (лёгкая одежда им тоже вполне по зубам). Сам укус — это *атака касанием*; при успехе паук вонзает в жертву хелицеры и впрыскивает яд. Жертва должна пройти проверку *выносливости* со штрафом –2 (–4, если атака паука прошла с подъёмом). В случае провала жертва будет получать 2d4 урона в начале каждого следующего раунда пока не погибнет или не вылечится от отравления (ДА114).

Ловчий зонт

Это необычное существо состоит из мешкообразного тела на коротких ножках, увенчанного сверху хитрой конструкцией из длинных костлявых «рук» с мясистыми кожаными перепонками и длинными, замысловато изогнутыми роговыми когтями.

Ловчий зонт — засадный хищник, который закапывается в мягкую почву или песок и, раскинув лапы наподобие капкана, замирает в ожидании неосторожной добычи. Как только такая добыча подходит ближе, зонт захлопывается, заключая жертву в кожистый кокон. Когти на концах лап он использует не для атаки а, скорее, в качестве своеобразного замка, который не даёт жертве выбраться из его смертоносных объятий.

Тем временем перепонки начинают обильно выделять едкие пищеварительные ферменты, которые довольно быстро растворяют плоть жертвы, превращая её в питательную и легко усваиваемую кашицу.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+5, выносливость d6.
Навыки: драка d6, внимание d6, маскировка d6.
Шаг: 2; **защита:** 5; **стойкость:** 14.
Особенности:
- **Перемещение под землёй:** строго говоря, ловчий зонт не перемещается под землёй — он закапывается и, присыпав себя тонким слоем почвы или песка, остаётся лежать почти на самой поверхности. За окружающей обстановкой он наблюдает при помощи пары глаз на длинных подвижных стебельках.
- **Захват:** нападая на потенциальную добычу, ловчий зонт стремится заключить её внутрь своего кожистого «желудка» и удерживать там до тех пор, пока та не растворится. Если зонту удаётся провести захват, его жертва получает 2d6 урона от кислоты, пока не освободится или не погибнет.
- **Размер +9, гигантский:** размах лап ловчего зонта достигает 7–8 метров.

Мегапотам

Мегапотам — исполинское четвероногое животное, похожее на чешуйчатого бегемота, способного проглотить человека заживо и даже не поперхнуться. В холке эти зверюги достигают высоты шестиэтажного дома. Помимо своих невероятных размеров они славятся своей территориальностью и агрессивным нравом, который лишь ухудшается с наступлением периода спаривания.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d8, сила d12+10, выносливость d12.

Навыки: драка d8, запугивание d10, внимание d8, маскировка d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 20.

Черты: боевая ярость+.

Особенности:

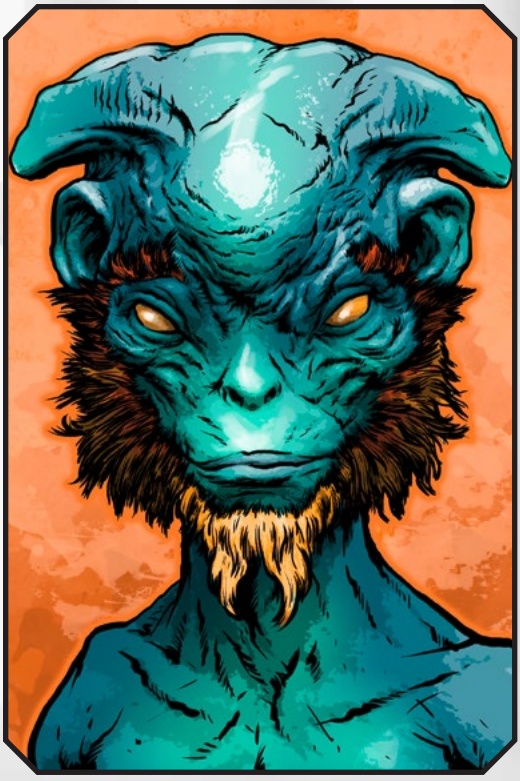
- **Зубы:** сила+d10. Тяжёлое оружие.
- **Крепкий:** находясь в *шоке*, не получает *ранений* от ударов, вводящих в *шок* повторно.
- **Размер +12, гигантский:** мегапотамы достигают свыше 20 метров в высоту.
- **Проглот:** если мегапотам, атакуя пастью противника *размером* не больше +4, получает подъём при проверке *драки*, он проглатывает свою жертву заживо. В задней части титанической пасти мегапотама находится несколько мощных вспомогательных челюстей, действующих по принципу мельничных жерновов. Пока мегапотам жив, проглоченная им жертва каждый раунд получает *сила*+d10 урона.

Обезьяны

В галактике полно планет, на которых водятся существа вроде земных приматов. Ниже описаны три самые распространённые их разновидности, обладающих одними и теми же базовыми параметрами.

Пересмешники: имитируя поведение разумных существ, эти обезьяны научились использовать некоторые простые инструменты, включая оружие.

Застрельщики: сильные руки позволяют этим приматам эффективно использовать примитивное метательное оружие вроде камней, тяжёлых орехов и т. п.



Драчуны: эта разновидность приматов отличается чешуйчатой шкурой, длинными когтями и крайне агрессивным нравом.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: лазание d10, драка d6, запугивание d8, внимание d10, плавание d6, метание d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d6.
- **Древолаз:** по ветвям деревьев и другим похожим поверхностям обезьяны могут лазать со скоростью шага и без необходимости проходить проверки *лазания*.
- **Прыжок:** дистанция прыжка увеличивается вдвое.
- **Размер –1:** рост взрослой обезьяны не превышает 120 см.
- **Разновидности:**
  - **Броня +2 (драчуны):** обезьяны-драчуны щеголяют крепкой чешуйчатой шкурой (*стойкость* 4+2).
  - **Метатель (застрельщики):** обезьяны-застрельщики обладают навыком *метания* d10, а тяжёлые булыжники, которые они столь

мастерски швыряют в цель, при попадании наносят *сила*+d6 урона. Застрельщики предпочитают подстерегать своих жертв, скрываясь в кронах деревьев. В самых удобных местах наверху обезьяны обычно обустраивают свои «арсеналы», стаскивая туда найденные на земле камни.

- **Подражатель (пересмешники):** пересмешники быстро учатся пользоваться простыми инструментами (включая стрелковое оружие), если видят, как их используют разумные существа. Значение соответствующего навыка пересмешника в обращении с этими устройствами всегда равно d4; кроме того обезьяны не умеют перезаряжать оружие, переключать режимы ведения огня и совершать с добытыми инструментами иные осознанные манипуляции.

Ортокон

Ортоконы — это головоногие моллюски, живущие в длинных конусообразных раковинах. Передвигаются они (и весьма резво) задом наперёд, втягивая в себя воду, и струёй выбрасывая её через мышечную трубку у основания раковины.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+4, выносливость d6.

Навыки: драка d8, запугивание d6, внимание d8, маскировка d8, плавание d10.

Шаг: 0; **защита:** 6; **стойкость:** 11+2.

Особенности:

- **Броня +2:** крепкая раковина.
- **Водный:** шаг 10. Может «бежать», используя d10.
- **Клюв:** сила+d6.
- **Размер +6, крупный:** ортоконы достигают 12 метров в длину.
- **Щупальца:** ортокон может провести до четырёх атак за раунд без штрафов за несколько действий. При подъёме он хватает свою жертву так, что в свой ход та может только пытаться вырваться из смертоносных объятий моллюска (встречная проверка *силы*). Сам ортокон при этом продолжает терзать схваченную добычу, каждый раунд нанося ей *сила*+d6 урона. Как правило если жертва в результате погибает, ортокон разрывает её надвое и пожирает. Каждое щупальце обладает *стойкостью* 8+2.

Охотники

Эти существа — гигантские насекомоподобные твари, закованные в прочный костяной или хитиновый панцирь. У них нет чётко выраженных глаз, да и вообще пока никто не знает, как именно они воспринимают окружающий мир. Основное оружие любого охотника — могучие жвалы, острые когти и длинный хвост с ядовитым жалом.

Кое-кто считает, что каждый охотник является лишь крохотной частицей огромного коллективного разума. Так это или нет, но рассудок этих тварей крайне примитивен. Впрочем, имя своё они получили недаром, а простые тактики — не значит неэффективные.

Солдат улья

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8 (Ж), характер d10, сила d12+3, выносливость d8.

Навыки: лазание d8, драка d8, запугивание d10, внимание d8, маскировка d12.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6+2.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчивость к страху и *запугиванию*.
- **Броня +2:** прочный панцирь.
- **Жвалы/когти:** сила+d6.
- **Крепкий:** находясь в *шоке*, не получает *ранений* от ударов, вводящих в *шок* повторно.
- **Парализующий яд:** если в результате атаки хвостом жертва охотника получает *ранение* или оказывается в *шоке*, она должна пройти проверку *выносливости*. При провале её на 2d6 раундов охватывает паралич.
- **Хвост:** сила+d8, дальность 1, ББ 2, — 2 к проверкам *драки*.

✧ Королева улья

В самом сердце улья охотников всегда находится королева. Основная её задача — откладывание яиц, но если улью грозит опасность, королева способна показать себя грозным и бесстрашным противником. Внешне эти шестиногие гиганты напоминают помесь жука и богомола.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d12, сила d12+6, выносливость d12.

Навыки: драка d10, запугивание d10, внимание d8, маскировка d8.

Шаг: 10; **защита:** 7; **стойкость:** 12+4.
Особенности:
- **Бесстрашный:** невосприимчивость к страху и *запугиванию*.
- **Броня +4:** прочный панцирь.
- **Жвалы/когти:** сила+d10, ББ 3.
- **Крепкий:** находясь в *шоке*, не получает *ранений* от ударов, вводящих в *шок* повторно.
- **Парализующий яд (–4):** если в результате атаки хвостом жертва охотника получает *ранение* или оказывается в *шоке*, она должна пройти проверку *выносливости* (–4). При провале её на 2d6 раундов охватывает паралич.
- **Размер +4, крупный:** узкое сегментированное тело королевы улья обычно достигает четырёх с лишним метров в высоту и шести метров в длину.
- **Хвост:** сила+d10, дальность 1, ББ 4, тяжёлое оружие, –2 к проверкам *драки*.

Пожиратель энергии

Пожиратели энергии — это медузообразные газовые мешки с множеством длинных щупалец. Внутренние полости этих существ наполнены водородом, который позволяет им парить по воле ветров в верхних слоях атмосферы, на самой границе с открытым космосом. У пожирателей энергии нет пищеварительной системы в привычном понимании этого слова. Дело в том, что питаются эти существа чистой электрической энергией.

Пожиратели дрейфуют по воле ветров стаями по 3d6 особей. Основу их «рациона» составляет биоэлектрическая энергия небольших живых существ, но порой им удаётся «попировать» за счёт высокоэнергетического излучения двигателей космических кораблей и других машин. Закрепившись на корпусе такой машины, они начинают с потрясающей быстротой опустошать её энергетические запасы.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d10, сила d8, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, стрельба d10.
Шаг: 0; **защита:** 2; **стойкость:** 5.
Особенности:
- **Невосприимчивость:** пожиратели энергии невосприимчивы к электричеству и атакам, наносящим урон от электричества.
- **Полёт:** шаг 2, МНВР –3. Когда пожиратели чувствуют неподалёку мощный источник энергии, они создают электрическую дугу между собой и источником этой энергии и, «оседлав» её, пускаются в погоню на невероятной скорости (*шаг* 2 — это средняя скорость их дрейфа). Одну «дугу» может оседлать целая стая этих существ. В непосредственной близости от своей цели пожиратели замедляются и закрепляются на её поверхности.
- **Утечка энергии:** подключившись к источнику электроэнергии, пожиратель за пять минут «перерабатывает» в энергию суточный запас топлива или выпивает один пункт энергетического ресурса (соответственно, пятеро пожирателей справляются с тем же объёмом энергии всего за минуту).
- **Электрический разряд:** пожиратели энергии способны выстреливать во врага мощными разрядами биоэлектрической энергии (дистанция 4/8/16; урон 3d6). Если пожиратель подключён к мощному источнику энергии (например, к двигателю, реактору или генератору), он может производить эти разряды до тех пор, пока источник энергии не иссякнет. Собственных резервов пожирателю хватит на количество разрядов, равное значению его *выносливости*.

Поработитель

Есть масса разных способов покорения чужих народов — совсем не обязательно распылять всех на атомы в топке превосходящей огневой мощи. Поработители — крохотные создания, напоминающие человеческий глаз на тонких паучьих ножках — биотехнологические инструменты, созданные для «вербовки агентов» в рядах «потенциального противника». Они инвазивно подключаются к столбу спинного мозга разумных существ, получая возможность читать мысли жертвы и свободно ими манипулировать.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d10, характер d12, сила —, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, маскировка d8.
Шаг: 4; **защита:** 2; **стойкость:** 2.
Особенности:
- **Марионетка:** добравшись до загривка жертвы (как правило пока та спит), поработитель внедряет свои длинные, похожие на волоски жаль-

ца в её спинной мозг. После этого он проходит встречную проверку *характера* — если побеждает поработитель, он обретает безраздельный контроль над телом своей жертвы и получает возможность пользоваться её навыками, воспоминаниями и даже псионическими силами (если они у неё есть). Жертва не имеет шансов освободиться от поработителя без посторонней помощи — самой ей и в голову не придёт задумываться о чём-то подобном.

- **Трудноизвлекаемость:** поработитель предпочтёт скорее убить жертву, чем освободить её от своего контроля. Для того чтобы его снять, понадобится сложная хирургическая операция и проверка *лечения* (–4). При провале существо и его жертва проходят встречную проверку *характера*. Если побеждает поработитель, то *смекалка* жертвы снижается на одну ступень за успех и каждый подъём — в качестве наказания за попытку вмеша-

тельства тварь разрушает случайный участок мозга своей жертвы. Если значение *смекалки* в результате воздействия должно упасть ниже d4, жертва утрачивает когнитивные функции и переходит в «растительное» состояние. Поработитель также попытается уничтожить мозг жертвы, если получит *ранение* — перед смертью он в любом случае получает шанс отомстить.

- **Размер –4, крошечный:** поработители достигают 10 сантиметров в диаметре. Противники существа получают штраф –4 к проверкам атаки из-за его небольших размеров

Порождение бессознательного

Эта сущность появляется на свет, когда псионик погибает в результате особенно мощной «магической отдачи». Высвобожденная психическая энергия принимает физическую форму и начинает охоту на других псиоников, мозгами которых эта тварь и питается.

Если эта сущность пребывает в видимом состоянии, она выглядит как блёклая и сильно увеличенная копия своего покойного «родителя».

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12+8, выносливость d10.

Навыки: драка d10, внимание d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 10.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчивость к страху и *запугиванию*.
- **Когти:** сила+d8.
- **Невидимый:** в своём естественном состоянии порождение бессознательного невидимо. Персонаж, у которого есть причины подозревать постороннее присутствие, может попытаться заметить эту тварь, прибегнув к проверке *внимания* (–6). В случае успеха он может атаковать существо со штрафом –6. Впрочем, оно выделяет тепло, так что против персонажей с тепловидением (или тепловизорами) его невидимость не эффективна.
- **Неуязвимость:** порождение бессознательного может получить *ранение* только от псионической атаки. Физический урон способен повергнуть эту тварь в *шок*, но *ранение* нанести не может, даже если оно к тому времени уже находилось в *шоке*.
- **Размер +3:** порождение бессознательного достигает трёх метров в высоту.
- **Слабость (псионика):** порождение бессознательного получает обычный урон от псионических атак.

Пружинохвост

Крупное (размером со взрослого человека) пресмыкающееся, которое скрывается под этим забавным названием — грозный хищник, который предпочитает охотиться небольшими стаями по 2d6 особей. Рудиментарные однопалые конечности пружинохвостов не участвуют в процессе перемещения — основным «средством передвижения» существа (как можно понять из названия) является его мускулистый спиралевидный хвост.

Способ передвижения определяет и основной и способ охоты пружинохвоста: отталкиваясь от земли, звери стаей бросаются на добычу, стараясь ухватить её цепкими когтями и загрызть до смерти (в отличие от многих других животных, у пружинохвостов нет зубов — их роль выполняют заострённые выросты челюстных костей).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, внимание d6, маскировка d6.

Шаг: 0; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчивость к страху и *запугиванию*.
- **Клыки/когти:** сила+d6.
- **Мясорубка:** если пружинохвост получает подъём при проверке *драки*, он крепко вцепляется в жертву когтями, получая возможность атаковать её клыками с преимуществом +2 к проверке *драки*. Чтобы отцепить от себя пружинохвоста, понадобится встречная проверка *силы*.
- **Прыжок:** дистанция прыжка увеличивается вдвое.
- **Удар в прыжке:** прыгнув хотя бы на 2 клетки, это существо может провести яростную атаку, получив к проверкам атаки и урона преимущество +4 вместо обычного +2 (–2 к защите остаётся без изменений).

Пси-подавитель

Пси-подавители — мелкие существа, внешне напоминающие зелёных слизней. Название они получили благодаря необыкновенной способ-

ности рассеивать потоки псионической энергии. Эти существа высоко ценятся теми, кто вынужден регулярно иметь дело с псиониками.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, маскировка d8.

Шаг: 2; **защита:** 2; **стойкость:** 1.

Особенности:

- **Подавление псионики:** любой псионик, находящийся в радиусе 10 метров (5 клеток) от пси-подавителя, получает штраф −4 к своим проверкам *псионики*. Каждый, кто прикасается к пси-подавителю, получает черту *защита от сверхъестественного+*.
- **Размер −4, крошечный:** пси-подавитель достигает 15 сантиметров в длину и 5 сантиметров в толщину. Противники пси-подавителя получают штраф −4 к проверкам атаки из-за его небольших размеров.

Пси-усилитель

Пси-усилители — небольшие, похожие на кальмаров существа — сами по себе не являются псиониками, зато обладают даром впитывать и усиливать потоки псионической энергии других существ. Пси-усилители формируют со своими хозяевами симбиотическую связь, получая от них питательные вещества (потребность его хозяина в пище возрастает примерно на 25%) в обмен на улучшение псионических способностей.

Найдя нового хозяина, существо присасывается к его затылку и, проникнув особым щупальцем-жалом сквозь заднюю стенку черепа (хозяин при этом получает одно *ранение*), прикрепляется к стволу спинного мозга. Существо умеет определять наличие псионического дара и никогда не выберет своим хозяином того, кто этим даром не обладает.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d12, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6.

Шаг: 2; **защита:** 2; **стойкость:** 3.

Особенности:

- **Крепкая связь:** по собственной воле пси-усилитель не покинет живого и здорового хозяина. Для того чтобы его снять, понадобится сложная хирургическая операция и проверка *лечения* (−4).

Пси-звери

Пси-звери — это обычные животные, обладающие псионическими силами (или неким их подобием). Решите, какого именно эффекта вы хотите добиться, и внесите указанные изменения в описание выбранного существа.

Характеристики: смекалка +1 ступень, характер +1 ступень.

Навыки: псионика d8.

Особенности:

- **Псионика:** у всех пси-зверей есть 15 *пунктов силы*.
- **Разновидности:** каждый пси-зверь обладает одной из описанных ниже особенностей.
  - **Хищник (засадный):** этот зверь охотится при помощи *телепортации*.
  - **Хищник (поработитель):** существо обладает силой *кукла*. Это может быть как манящая песнь сирены, так и гипнотический взгляд в глаза.
  - **Хищник (преследователь):** зверь полагается на свою скорость и обладает силами *проворство* и *ускорение*.
  - **Хищник (хамелеон):** во время охоты зверь полагается на *невидимость*.
  - **Хищник (глушитель):** зверь предпочитает пожирать свою добычу заживо. Он обладает силой *оглушение*.
  - **Травоядное (бронированное):** зверь обладает силами *доспех* и *щит*.
  - **Травоядное (пугало):** зверь способен посылать телепатические сигналы, отпугивающие хищников. Это сила *ужас*.
  - **Травоядное (бегун):** имея дело с хищниками, звери-бегуны полагаются на силу *ускорение*.

- **Размер –2, мелкий:** пси-усилитель достигает полуметра в длину и 5 сантиметров в толщину.
- **Усиление псионики:** когда хозяин существа активирует одну из своих сил, каждый подъём при проверке псионики возвращает один из потраченных на активацию силы *пунктов силы*.

Птица-маятник

Птицы-маятники — крупные летающие существа, способные держаться в воздухе только благодаря плотной атмосфере и низкой гравитации своего родного мира. Некий неизвестный ныне эволюционный фактор заставил ноги этих пернатых срастись, превратив их по сути в монолитную костяную дубину. Из-за отсутствия нижних конечностей птицы-маятники всю свою жизнь проводят в воздухе — они едят, спят и даже спариваются прямо на лету.

Завидев жертву, они резко снижаются над ней, стараясь нанести удар своей увесистой костяной «ногой» — удар настолько мощный, что вполне способен размозжить человеку голову вместе со шлемом. Умертвив добычу, птица-маятник начинает кружить над телом, то и дело ныряя вниз, чтобы вырвать очередной лакомый кусочек.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+2, выносливость d8.

Навыки: драка d8, внимание d6.

Шаг: 0; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Клюв:** сила+d4.
- **Костяная нога:** сила+d8. Если атака оказалась успешной, цель должна пройти проверку *ловкости* и в случае провала оказаться *распластанной*.
- **Полёт:** шаг 12, МНВР 1.
- **Полые кости:** — 1 к *стойкости*.
- **Размер +1:** размах крыльев птицы-маятника достигает десяти метров, а длина тела — двух.

Птицы-бомбардиры

Птицы-бомбардиры охотятся стаями, забивая свою добычу градом сброшенных с большой высоты камней. Когда жертва перестаёт подавать признаки жизни, хищники спускаются на землю и принимаются за еду.

Стая птиц-бомбардиров — типичный рой (ДА 174), но вместо того, чтобы кусать своих жертв, они забрасывают их тяжёлыми камнями.

Особенности:

- **Бомбардировка:** выберите цель, поместите на поле *средний шаблон* и пройдите проверку навыка *метания* d8. В случае успеха шаблон смещается на d4 клетки (направление смещения можно определить, представив, что на шаблоне нарисован циферблат, и бросив d12). При подъёме шаблон не смещается вовсе. При провале он смещается на 2d8 клеток. Каждый, кто оказывается в пределах этого шаблона, получает 3d6 урона. Отбомбившись, стая на 2d4 раунда разлетается за новыми камнями.

Пятирот

Пятирот — это существо с толстым и коротким цилиндрическим телом, увенчанным пятью длинными шеями, каждая из которых заканчивается крупной головой с широкой и очень зубастой пастью. На каждой голове имеется пара рудиментарных глаз, но центральная нервная система существа (включая «головной» мозг) располагается внутри его бочкообразного туловища. Пятироты медлительны и предпочитают прятаться в неглубоких норах, ожидая, когда ничего не подозревающая добыча явится сама. Эти существа отлично чувствуют вибрацию почвы в радиусе пяти метров.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: драка d6, запугивание d8, внимание d6, маскировка d10.

Шаг: 2; **защита:** 5; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d6, дальность 1.
- **Многоголовый:** в свой ход пятирот может по разу атаковать каждой из своих голов без штрафов за несколько действий. Обратите внимание, что одну и ту же цель способны атаковать только две головы одновременно.
- **Размер +2:** пятироты довольно плотно сбиты — взрослое существо достигает двух метров в высоту и примерно метра в диаметре.

Слизевая лягушка

Слизевая лягушка — это крупная каплеобразная амфибия с примитивными передними лапами, коротким хвостом и круглой головой, увенчанной тремя равноудалёнными друг от друга

глазами на длинных подвижных стебельках. Широкие челюсти, мощные мышцы гортани и особые слюнные железы позволяют с виду безобидной лягушке плеваться липкой удушающей слизью и тем самым добывать себе пропитание.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d4, внимание d8, стрельба d10, маскировка d6, плавание d6.

Шаг: 4; **защита:** 4; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Амфибия:** шаг 6 в воде.
- **Водные процедуры:** хотя бы один час в сутки слизевая лягушка должна проводить в воде. В противном случае каждые 24 часа она будет получать 1 уровень *усталости* до тех пор, пока не окажется *при смерти*. На следующий день после этого лягушка погибает.
- **Прыжок:** дистанция прыжка увеличивается вдвое.
- **Слизь:** дистанция 3/6/12. Плевок слизью в лицо — это прицельная атака в голову со штрафом –4. В случае успешного попадания слизь мгновенно затвердевает, залепляя дыхательные отверстия цели. Если слизь не удалить, жертва получает один уровень *усталости* каждый раунд, пока не погибнет. Удаление слизи — это проверка *силы* (–4), а *стойкость* застывшей корки равна 6.

Сколопендроморф

Под пологом дремучих лесов первобытных планет обитает сколопендроморф — крупный территориальный хищник, внешне напоминающий гигантскую сороконожку. Сколопендроморфы достигают пяти метров в длину, а их тела покрыты гибкими хитиновыми пластинами с масляным блеском.

Несмотря на то, что у этих существ имеются мощные жвалы, основное их оружие — парализующий яд. Завидев врага, сколопендроморф вздымается над землёй, изогнув тело в форме буквы «S», а затем резко подаётся вперёд, выплёвывая в противника липкий сгусток зелёной ядовитой слизи. Сколопендроморфы — крайне агрессивные создания: даже крупные хищники предпочитают обходить стороной их охотничьи угодья.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: лазание d6, драка d6, внимание d8, стрельба d6, маскировка d4.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Жвалы:** сила+d6.
- **Плевок:** дистанция 3/6/12. Если эта атака попадает в цель, жертва должна пройти проверку *выносливости*, в случае провала она оказывается парализована на 2d6 раундов. Персонажи в герметичных костюмах игнорируют этот эффект.
- **Тепловидение:** сколопендроморфы получают только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке существ, выделяющих тепло.

Скороход

Скороходы — двуногие травоядные ящеры без верхних конечностей. Они отличаются недюжинным проворством и выносливостью, так что многие разумные виды активно используют их в качестве верховых животных. Когда скороход стоит или ходит, он держит голову вертикально, но во время бега его шея, спина и хвост вытягиваются в одну линию параллельно земле.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12, выносливость d8.

Навыки: драка d4, внимание d6.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 4; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d4.
- **Стайер**: скороходы могут без всяких проблем бежать на протяжении 30 минут. Если они продолжают бежать и по истечении этого времени, то каждые 10 минут им придётся проходить проверку *выносливости*. В случае провала скороход получает один уровень *усталости*. Накопленная таким образом усталость исчезает со скоростью один уровень за 30 минут отдыха.
- **Размер +1:** стоящий скороход достигает 2,5 в высоту.

Смертоносный змей

Смертоносный змей — это крупное, длиннее человека, существо, покрытое подвижной чешуёй песочного цвета, обитает под поверхностью песчаных пустынь своего родного мира и может убить взрослого человека, даже не выбираясь из-под земли.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d6.
Навыки: драка d8, запугивание d6, внимание d8, стрельба d6, маскировка d8.
Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 7+2.
Особенности:
- **Броня +2:** прочная чешуйчатая шкура.
- **Зубы:** сила+d6.
- **Перемещение под землёй:** смертоносные змеи могут перемещаться сквозь толщу песка или мягкой почвы со скоростью шага, и атаковать прямо из-под земли. Пока змей находится под землёй, проверки атаки и урона против него осуществляются со штрафом –6.
- **Смертоносный разряд:** вместо атаки укусом смертоносный змей может метнуть в цель электрический разряд, достаточно сильный, чтобы вызвать остановку сердца или спалить транспортному средству всю бортовую электронику. Дистанция 3/6/12; урон 4d6; ББ 10. Смертоносный змей может пускать смертоносные разряды прямо из-под земли.
- **Размер +2:** электрические змеи достигают трёх метров в длину и 30 см в толщину.

Тектонический зверь

Эти существа — гигантские длинношеие травоядные вроде земных диплодоков, но с шестью ногами и длинным, почти в половину длины туловища, хвостом. Эти гиганты настолько огромны, что их приближение всегда можно почувствовать заранее — по содроганию земли.

Кроме того, эти твари знамениты своей глупостью и близорукостью. Вознамерившись куда-либо попасть, они обычно просто прут туда напрямик, невзирая на препятствия, будь то здания, транспортные средства или нерасторопные живые существа.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+4, выносливость d10.
Навыки: драка d4, внимание d4.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 16.
Особенности:
- **Землетрясение:** все персонажи в радиусе 36 клеток от движущегося тектонического зверя должны каждый раунд проходить проверку *ловкости* (свободное действие), в случае провала они оказываются *распластаны*. Если персонаж сталкивается с *осложнением* (1), он вдобавок оказывается в *шоке*.
- **Крепкий:** находясь в *шоке*, не получает *ранений* от ударов, вводящих в *шок* повторно.
- **Примитивная нервная система:** центральная нервная система тектонического зверя слишком велика, чтобы эффективно регистрировать болевые и шоковые состояния организма. Это существо получает +2 при попытках выйти из *шока*, а если тектонический зверь является *дикой картой*, то он игнорирует штрафы за полученные *ранения*.
- **Размер +9, гигантский:** тектонические звери — это громадины весом под 160 тонн.
- **Удар хвостом:** тектонический зверь может нанести удар хвостом всем противникам, которые располагаются за его спиной в прямоугольной области, длина которой равна 3 клеткам, а ширина — 6. Это атака наносит (*сила* –2) урона и задействует навык *драки*.

Топтун

Топтуны — двуногие хищники с толстыми слоновьими ногами, без рук, с короткой мощной шеей и непропорционально маленьким ртом. Их челюсти слишком слабы, чтобы справиться с живой добычей, так что они сначала затаптывают её насмерть, а потом спокойно поедают раздавленную в кашу плоть. Ударяя ножищами в землю, топтуны обозначают свою территорию, сражаются за самок и передают сигналы тревоги.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+3, выносливость d10.
Навыки: драка d8, запугивание d8, внимание d6.
Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 11+2.
Особенности:
- **Броня +2:** прочная шкура.
- **Размер +4, крупный:** возвышаясь на своих ногах-брёвнах над землёй, топтуны достигают добрых шести метров в высоту.
- **Стаптывание:** сила+d10. Гибкие разновидности брони (кожа, скафандры и т. п.) не защищают от этого урона.

Цепеш

Это существо — вершина пищевой цепочки своего родного мира. Мощное четвероно-

гое тело с длинным хвостом плавно переходит в длинную вертикальную «шею», которая заканчивается тупым обрубком с огромной круглой пастью, полной острых треугольных зубов.

Эта «шея» на самом деле — головогрудь хищника, в которой находятся его желудок, лёгкие и сердце. В нижней части шеи располагаются три пары четырёхпалых рук с прямыми и острыми как пики когтями. Цепеш пронзает свою добычу когтями, а затем, помогая себе руками, отправляет её в свою жуткую пасть. Несмотря на то, что у цепеша целых шесть рук, они относительно коротки, так что одновременно он может атаковать только одну цель.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: драка d8, запугивание d10, внимание d6, маскировка d4.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 10+2.

Особенности:

- **Броня +2:** прочная гладкая шкура.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Когти:** сила+d4. Выбрав цель, цепеш может атаковать её когтями шесть раз за раунд без каких бы то ни было дополнительных штрафов.
- **Кушать подано:** если из шести ударов когтями хотя бы два попадают в цель с подъёмом, цепеш пронзает своего противника когтями и берёт его в захват. Если цепеш атакует схваченную цель пастью, он получает +2 к проверкам атаки и урона.
- **Размер +3:** цепеши достигают трёх метров в высоту.

Шинкователь

Шинкователи — одиночные хищники-преследователи, гигантские ящеры с мощными лапами, огромными зубами и бритвенно-острыми когтями. Одного укуса чудовища обычно бывает достаточно, чтобы расправиться почти с любой добычей.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8 (Ж), характер d8, сила d12+6, выносливость d10.

Навыки: драка d6, запугивание d8, внимание d6, плавание d6.

Шаг: 10 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 14.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d8.
- **Размер +7, огромный:** типичный шинкователь достигает шести метров в высоту и весит около трёх тонн.

Шрапнельный кактус

Чтобы быть хищником, не обязательно являться представителем царства животных. Вместо игл толстую кожистую кору кактуса покрывают тысячи небольших пор. Когда рядом с ним оказывается какое-нибудь живое существо (неважно, решило оно сдуру закусить сочной мякотью растения или просто проходило мимо), кактус мгновенно выстреливает во все стороны целый град ядовитых игл. Убитое существо не пропадёт даром — большую часть содержащихся в нём полезных веществ поглотит плотная и обширная корневая система шрапнельного кактуса.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6.

Шаг: 0; **защита:** 2; **стойкость:** 7+2.

Особенности:

- **Броня +2:** шрапнельный кактус покрыт толстой корой.
- **Размер +1:** шрапнельный кактус выше человеческого роста.
- **Растение:** прицельная атака не наносит дополнительного урона. Пули, стрелы и другое колющее оружие наносит лишь половину обычного урона. Невосприимчивость к *поединкам воли.*
- **Шипы:** когда шрапнельный кактус чувствует добычу, он начинает каждый раунд обстреливать область размером с *большой шаблон* (с центром на кактусе) залпами ядовитых игл. Все цели, оказавшиеся в этой области, получают 2d4 урона.
- **Яд:** существо, получившее *ранение* или оказавшееся в *шоке* в результате этой атаки, должно пройти проверку *выносливости.* В случае провала оно погибнет черед 2d6 раундов.

Черви-прожоры

Черви-прожоры — крошечные, но смертоносные создания. Они ведут ночной образ жизни и реагируют на тепло живых существ. Добравшись до плоти, червь проникает внутрь тела прямо сквозь кожу (ощущается как самый обычный укус какого-нибудь насекомого) и начи-

нает заживо пожирать его изнутри. К счастью для жертвы, яйца черви-прожоры откладывают, только когда та уже погибнет.

Каждый выводок червей-прожор — это рой (ДА 174).

Особенности:

- **Пожиратель:** если в результате атаки роя червей-прожор персонаж получает *ранение* или оказывается в *шоке*, в его плоть вгрызается сразу несколько десятков этих мелких тварей. Каждый день после этого жертва автоматически получает по одному *ранению*; это будет продолжаться, пока она не погибнет. Эти *ранения* нельзя вылечить, не избавившись от пожирающих тело червей. Операция по извлечению паразита — дело непростое — проверка *лечения* (–4), но, как вариант, червей можно просто «выкурить» из тела жертвы, подвергнув её пятиминутному воздействию ударной дозы радиации (которая, правда, и сама по себе может представлять для пациента смертельную опасность).
- **Тепловидение:** рой получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохое освещение при атаке существ, выделяющих тепло.

Четвероног

Внешне четвероног отдалённо напоминает осьминога: квадратная голова с четырьмя расположенными по периметру глазами, клювообразный рот в нижней части тела и четыре длинных щупальца. Впрочем, в отличие от осьминога, перемещается он не под водой, а по воздуху.

Большую часть времени четвероног проводит, расслабленно дрейфуя по воле воздушных течений, но при необходимости может двигаться и самостоятельно, выпуская сжатый воздух из специального мускульного мешка. Четвероноги — не самые хитроумные охотники; они просто плывут, покачивая своими щупальцами из стороны в сторону, и пожирают всякого, кто не сумеет вырваться из их смертоносных объятий.

Четвероноги либо забивают жертву насмерть, либо (если она слишком крупная) хватают её своими щупальцами и разрывают на куски.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d8, маскировка d6.

Шаг: 0; **защита:** 5; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Клюв:** сила+d4.
- **Полёт:** шаг 4, МНВР –2.
- **Размер +2:** четвероноги достигают 6 метров в длину от макушки до кончиков щупалец.
- **Щупальца:** сила+d4, дальность 1. Четвероног может провести до четырёх атак за раунд без штрафов за несколько действий. Если вместо атаки четвероног проводит успешный захват, он оплетает добычу щупальцем так, что в свой ход она может только пытаться вырваться из его смертоносных объятий (встречная проверка *силы*). Сам четвероног при этом начинает терзать схваченную добычу, каждый раунд нанося ей *сила*+d4 урона. Как правило, если жертва погибает в его щупальцах, четвероног разрывает её на куски и пожирает.

Электрический жук

Электрические жуки — гигантские насекомые, закованные в прочный хитиновый панцирь в яркую жёлто-синюю полоску. На голове у них расположены две длинных антенны — это проводники биоэлектрической энергии, способные метать молнии в цель, находящуюся на расстоянии до 45 метров.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: драка d6, внимание d6, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8+3.

Особенности:

- **Броня +3:** прочный панцирь.
- **Жвалы:** сила+d4.
- **Размер +2:** электрические жуки достигают двух метров в длину и почти метра в высоту.
- **Электричество:** эти жуки стреляют мощными разрядами электрической энергии при помощи своих антенн. Эта способность работает в точности как сила *стрела* с аспектом электричество — для этой цели у жука есть 20 *пунктов силы*. В качестве *сверхъестественного навыка* он использует навык *стрельбы*.

Электрический скат

Скат — крупная плоская рыбина с большими «крыльями» и длинным змеиным хвостом. В целом он мало отличается от своего земного «родственника». В деле самозащиты электрические скаты (в отличие от многих других представителей своего вида) полагаются не на ядовитое жало на конце хвоста, а на поражающую способность своих «электрических желёз».

На планетах с низкой или нулевой гравитацией существа вроде электрических скатов могут быть «птицами» (вместо особенности водный такие скаты обладают особенностью *полёт*: шаг 12, МНВР 0).

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d8, внимание d8, плавание d8.

Шаг: 0; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Водный:** шаг 8.
- **Тепловидение:** получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке существ, выделяющих тепло.
- **Удар хвостом:** сила+d6, ББ 2, дальность 1.
- **Электрический разряд:** в качестве свободного действия электрический скат может создать вокруг себя мощное электрическое поле размером со *средний шаблон*. Любое существо, оказавшееся в области поражения, должно пройти проверку *выносливости* (–2) и в случае провала оказаться в *шоке*, причём жертва может попытаться выйти из *шока* не раньше чем через d6 раундов. Электрический скат не может применять эту способность два раунда подряд.

Эмоджо

Эмоджо — полуразумные существа-псионики, внешне похожие на бесшёрстных лемуров. Они обладают удивительной способностью кристаллизовать эмоции, выращивая внутри своих тел так называемые «эмо-кристаллы». Никто не знает, как именно они это делают, но на чёрном рынке за них всегда дают очень хорошую цену.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: драка d6, внимание d6, псионика d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 3.

Псионические силы: невидимость, проворство, ускорение и оглушение.

Пункты силы: 20.

Особенности:

- **Кристаллизация эмоций:** в теле каждого эмоджо имеется d4 выращенных им эмо-кристаллов. Чтобы их извлечь, эмоджо необходимо либо прооперировать (долго и сложно), либо убить (быстро и просто). Большинство браконьеров, естественно, предпочитает второй вариант. Проглотив эмо-кристалл, персонаж испытает на себе мощный психический эффект, который зависит от заключённой в этом кристалле эмоции (ведущий, конечно, волен придумывать и свои собственные эмо-кристаллы).
- **Гнев:** персонаж немедленно впадает в состояние кровожадной ярости (см. описание черты берсерк, ДА56). Он может попытаться обуздать ярость не раньше чем через 10 минут.
- **Любовь:** персонаж получает +2 к *харизме* и крупный изъян *пацифизм*. Эффект длится 10 минут.

- **Ненависть:** на следующие 10 минут персонаж получает штраф –2 к *харизме* и изъян *жажда крови*.
- **Смелость:** +2 к проверкам *храбрости* на 10 минут.
- **Сосредоточенность:** в течение следующих 10 минут персонаж получает дополнительную *карту действия*. Этот эффект прекрасно сочетается с чертой *хладнокровие*.
- **Сострадание:** персонаж на 10 минут получает изъян *герой*.
- **Страх:** на 10 минут персонаж становится крайне нервным и пугливым. Он получает штраф –2 к проверкам *храбрости*. (ДА 115).
- **Размер –2, мелкий:** эмоджо не крупнее земного лемура.

Энергетические элементали

Энергетические элементали — сияющие облака или сгустки энергии, способные, впрочем, принимать облик существ, с которыми им зачем-то понадобилось пойти на контакт. Элементали не говорят, но способны передавать информацию, проецируя перед собой образы, пиктограммы или слова. Путешественники, которым доводилось с ними общаться, описывают этот процесс как нечто вроде игры в шарады со сверхразумным младенцем, говорящим на иностранном языке.

Все описанные ниже элементали — очень опасные противники, так что вводите их в свою игру осмотрительно.

Атомный элементаль

Эти опутанные бело-голубыми электрическими разрядами сгустки радиоактивной энергии предпочитают обитать внутри звёзд и в тому подобных местах с убийственным уровнем радиации. В отрыве от привычной среды обитания атомные элементали быстро погибают, поэтому, путешествуя, они обычно похищают нужную им энергию из реакторов атомных электростанций, космических кораблей и транспортных средств.

В своём естественном состоянии атомный элементаль — энергетическая сфера, но, имея желание идти на контакт, он может выглядеть как любой гуманоид.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d10.

Навыки: драка d6, запугивание d8, внимание d8, стрельба d10.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Бесплотный:** атомный элементаль соткан из чистой энергии.
- **Выброс радиации:** атомный элементаль способен испускать потоки радиоактивной энергии (*конусный шаблон*) или генерировать всплески радиоактивного излучения в любой точке пространства в радиусе 50 клеток (*малый*, *средний* или *большой шаблон*). В любом случае это проверка *стрельбы* элементаля, а при попадании цель получает 5d10 урона, который приходится на самую слабозащищённую её часть. Существо, получившее *ранение* или оказавшееся в *шоке* в результате этой атаки, должно пройти проверку *выносливости*, в случае провала оно оказывается поражено лучевой болезнью (ДА 114).
- **Неуязвимость:** атомный элементаль неуязвим к любому типу немагического урона. Магические атаки (например, псионика) наносят обычный урон.
- **Полёт:** сверхсветовой, МНВР 6. Атомный элементаль способен передвигаться со стандартной для игрового мира сверхсветовой скоростью на любые расстояния и в любой среде.
- **Радиоактивная аура:** если атомный элементаль того пожелает, он может не сдерживать излучение пышущей в его чреве радиоактивной топки. В этом случае, закончив передвижение, он наносит всем существам, оказавшимся с ним на соседних клетках, 3d10 урона. Существо, получившее *ранение* или оказавшееся в *шоке* в результате этой атаки, должно пройти проверку *выносливости*; в случае провала оно оказывается поражено лучевой болезнью (ДА 114).
- **Слабость (особая):** у атомного элементаля нет слабостей помимо нужды в громадном количестве энергии для поддержания собственной жизнедеятельности. Единственный способ уничтожить атомного элементаля — это заманить его в хитроумную техническую ловушку, способную

перенасытить его энергией, изолировать от окружающей среды или просто «выпить» всю его энергию без остатка. Придумать такую ловушку вполне под силу любому учёному с доступом к хорошей базе теоретических данных. Процесс изобретения подобного устройства имеет смысл обыграть как вызов судьбе.

- **Удар:** сила+2d10.
- **Утечка энергии:** в отсутствие мощного радиационного фона атомный элементаль может просуществовать лишь количество дней, равное его *выносливости*, но при этом он вполне способен «питаться» энергией ядерных реакций и радиоактивных материалов. «Подключившись» к корабельному реактору, он способен за одну минуту поглотить одну единицу энергетического ресурса корабля; если речь идёт о реакторе транспортного средства, то за минуту элементаль поглощает недельный запас энергии. Обычно этого достаточно, чтобы удовлетворить суточную потребность элементаля в энергии.
- **Элементаль:** не получает дополнительного урона от прицельных атак, бесстрашный, невосприимчив к заболеваниям и ядам.

Плазменный элементаль

Плазменные элементали — это гуманоидные создания, целиком состоящие из полыхающего ярким пламенем перегретого газа. Обычно они обитают в коронах звёзд и недрах молодых, ещё горячих планет.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d6, запугивание d8, внимание d8, стрельба d10.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Бесплотный:** плазменный элементаль соткан из чистой энергии.
- **Выброс плазмы:** плазменный элементаль способен испускать потоки раскалённой плазмы (*конусный шаблон*) или генерировать всплески интенсивного теплового излучения в любой точке пространства в радиусе 25 клеток (*малый*, *средний* или *большой шаблон*). В любом случае это проверка *стрельбы* элементаля, а при попадании цель получает 3d10 урона, который приходится на самую слабозащищённую её часть. Существо, получившее *ранение* или оказавшееся в *шоке* в результате этой атаки, может загореться (ДА 113).
- **Неуязвимость:** плазменные элементали неуязвимы к урону от оружия, использующего высокие температуры и/или баллистические поражающие элементы.
- **Огненная аура:** если плазменный элементаль того пожелает, он может не сдерживать жара пышущей в его чреве плазменной топки. В этом случае, закончив передвижение, он наносит всем существам, оказавшимся с ним на соседних клетках, 2d10 урона. Существо, получившее *ранение* или оказавшееся в *шоке* в результате этой атаки, может загореться (ДА 113).
- **Полёт:** в полёте плазменные элементали могут развивать скорость до тысячи километров в час, а их МНВР равна 5.
- **Слабость:** плазменные элементали более или менее уязвимы лишь к урону, разрушающему его внутреннюю энергетическую структуру. Оружие, использующее высокие температуры и/или баллистические поражающие элементы не наносит ему урона; другое дело — высоковольтный электрический ток, ЭМИ-разряды, магнитные поля и т. п. Впрочем, даже они причиняют плазменному элементалю лишь половину своего обычного урона.
- **Удар:** сила+2d10. Может вызвать возгорание.
- **Элементаль:** не получает дополнительного урона от *прицельных атак*, бесстрашный, невосприимчив к заболеваниям и ядам. Плазменные элементали из числа *диких карт* не получают штрафов за *ранения*.

Темпоральный элементаль

Темпоральные элементали — существа, состоящие из материи самого пространства и времени. Внешне они напоминают сухопарых гуманоидов с глазами, похожими на две чёрные дыры.

Большая их часть интересуется лишь изучением точки во времени, в которой им довелось оказаться — им нет ни малейшего дела до её мимолётных обитателей. Однако они могут быть как стражами потока времени, так и обитаю-

щими в нём хищниками, поджидающими очередную жертву в окрестностях различных пространственно-временных аномалий — вроде тех же чёрных дыр.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: драка d8, знание (все) d8, внимание d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Бесплотный:** темпоральный элементаль соткан из чистой энергии.
- **Контроль времени:** в начале каждого раунда битвы после того, как были определены все *карты действия*, но до того, как кто-либо начал ходить, темпоральные элементали могут предпринять групповую проверку *характера*. Каждый успех и подъём позволит им поменять местами две любые *карты действия*, включая карты противников. Эта способность не действует на джокеры.
- **Мерцание:** темпоральные элементали то и дело выпадают из текущего пространственно-временного континуума. На все проверки атаки против них (даже магические) налагается штраф –4.
- **Телепортация:** темпоральные элементали в свой ход способны телепортироваться в любую точку пространства-времени. Они не могут брать с собой ни предметов, ни других живых существ.
- **Увядание:** темпоральные элементали атакуют касанием, которое наносит 2d6 урона — следствие мгновенного старения и атрофии тканей жертвы. Броня защищает от этого урона как обычно, хотя никто не мешает темпоральному элементалю предпринять *прицельную атаку*, чтобы коснуться незащищённой плоти своей жертвы.
- **Элементаль:** не получает дополнительного урона от *прицельных атак*, бесстрашный, невосприимчив к заболеваниям и ядам. Темпоральные элементали, являющиеся *дикими картами*, не получают штрафов за *ранения*.

Savage Worlds: Научная фантастика

Автор: Пол «Вигги» Уэйд-Вильямс.
Дополнительные материалы: Адам Ллойд, Джоди Блэк, Мэтт Каттер, Норм «No Relation» Хенсли, Джоэль Кинстл и Пётр Корис.
Переиздание: Шейн Лэси Хенсли, Клинт и Джоди Блэк, Джон Гофф, Мэтью Каттер, Майк Макнил, Стив Тодд, Пётр Корис, Престон Дюбоз, Эд Феттерман, Дэвид Джарвис, Адам Ллойд.
Перевод с английского: Константин «Доктор Кот» Смыков.
Адаптация правил: Павел Гуров.
Редакторская работа: Анна Богнибова, Анастасия Гастева.
Корректорская работа: Александр Ермаков, Анастасия Гастева.
Выпускающий редактор: Анастасия Гастева.
Вёрстка: Герман Тихомиров, Илья Козубовский.
Графический дизайн: Аарон Эйсивидо.
Дизайн обложки: Томек Творек, Александр Ермаков.
Иллюстрация обложки: Томек Творек.
Иллюстрации: Аарон Эйсивидо, Рик Хёрши, MK Ultra Studios, Рик Оти, Мак Штаба, Винсент Хи, Славомир Маньяк.

Посвящается Хиз «Пепстер» Мэдлин, Доусону Криске и Тиму Букеру, которые помогли нам взять последний рубеж…

Хиз Мэдлин: Посвящаю эту книгу игрокам и ведущим, которые щедро делились со мной вдохновением и весельем на протяжении последних десяти лет. Спасибо моей матери, Эвелин Мэдлин, за бесценный дар – умение читать.
Доусон Криска: Посвящаю эту книгу мечтателям и фантазёрам. Без тех, кто дерзает грезить об иных мирах, мы навсегда останемся прикованными к Земле. Спасибо Трэвису «Трону» Прайсу, который открыл мне глаза на чудеса мира игр.
Тим Букер: Посвящаю эту книгу Энн Букер, открывшей для меня миры Мифов, Музыки и Рода Стерлинга. Спасибо Сильвии Зентино-Букер за поддержку, мечты и искреннюю дружбу, которые привнесли в мою жизнь куда больше, чем я когда-либо надеялся вообразить.

Версия от 20 октября 2017.
Формат 70×100/16 (165×235 мм). Гарнитура «Arno Pro».
Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.